КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ для IBM PC
1992-1993 г.г.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ IBM PC '92•'93

"ПЕРГАМЕНТ"
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
1994

Готовится к выходу в свет сборник:
"Компьютерные игры для IBM PC '93•'94".

По вопросу оптовых поставок обращаться по телефону:
(812) 184-06-63
с 10 до 13 часов, кроме субботы и воскресенья

Компьютерные игры для IBM PC '92•'93

Редактор Эпштейн В.Г.

Перевод:

Егорин В.В.
Гузь М.Н.
Пашкевич Д.А.
Полнарева Л.А.

ISBN 5-88029-043-3

Предисловие

Предлагаемая книга является второй в серии "Игры для IBM PC", выпускаемой нашим издательством.

Первым изданием этой серии был русский перевод книги Д.Дворака "350 лучших игр для IBM PC", вышедшей в свет в марте 1994 года.

Настоящая книга содержит описания игр 1992-1993 годов, опубликованных в наиболее популярных американских и европейских изданиях, в том числе периодических.

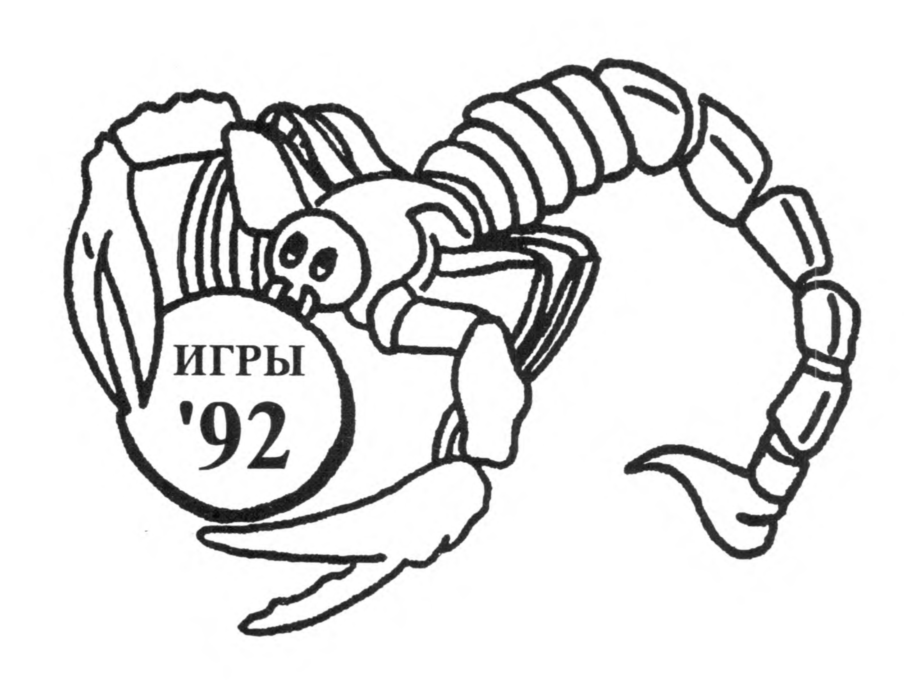
Надеемся, что предлагаемая книга окажется интересной и полезной для растущей армии российских фанатов компьютерных игр.

Мы будем очень признательны своим читателям за деловую критику и полезные советы.

В ближайшее время мы намерены опубликовать самые свежие игры для IBM PC. Следите за нашими публикациями.

Издательство "Пергамент"

ЧАСТЬ I



ГЛАВА 1.

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

ETERNAM ("ЭТЕРНАМ")

Прежде чем Дон Йонз принимается за свои расследования в парке отдыха "Этернам", нужно дать несколько общих указаний: на всех улицах пяти островов Дону постоянно перебегают дорогу пешеходы. Прежде чем перейти к полезным советам, сообщаю главное: только на последнем архипелаге мистер "Шпион" должен стараться не встретить опасного дракона. Но до этого еще очень длинный путь.

Сначала наш герой обследует замок герцога Теофила. На первом этаже при проверке комнаты он обнаруживает спичку, инфракрасные очки и конфету. Сладкой штучкой он угостит стражника в конце прохода и будет допущен к герцогу.

Как и любого искателя приключений, который добирается до герцога, ожидают шесть трудных испытаний. В поисках снаряжения из кухни на первом этаже, Дон прихватывает луковую кожуру, а из комнаты над кухней – фотоаппарат. Затем он предстает перед герцогом для получения заданий.

В первом помещении с помощью лука он вызывает у себя слезы. Двойная ванна из слез обеспечивает необходимую влажность для следующего испытания: пламя теперь ему не страшно.

Едва только испытание пламенем его миновало, Дон громко выкрикивает: "Хей", – которое повторяет за ним эхо. От сильного шума с потолка падает одна из балок, по которой он проходит в следующую комнату. Теперь нужно только проскочить мимо монстра в клетке. В четвертом испытании два острых клинка угрожают превратить нашего героя в фарш. В течение года единственный безопасный путь, который позволял избежать смертельного исхода, оказался забытым. Однако с помощью инфракрасных очков Дон видит четко и ясно следы ног. Они приводят его к двум выключателям, из которых левый нужно перевести вверх, а правый – вниз. Далее, слева расположен большой чулан. С помощью спички Дон освещает старье, хранящееся в этом чулане. Затем он попадает на платформу в середине последнего помещения и быстро катапультируется на первый этаж. Слева от него висит связка ключей, которую стражник, стоящий внизу слева у входа, уже несколько дней отча-

янно ищет. Прежде чем вручить ему свою находку, Дон принимает от герцога еще 30 золотых и крошечный ножичек.

В благодарность за ключи стражник сообщает, что из покоев сына герцога, в верхнем этаже, в рабочую комнату властителя ведет потайной ход. Неплохая новость, поскольку по этому пути Дон сможет не раз возвращаться в замок. Так как в замке пока делать нечего, Дон продолжает свое странствие по первому из островов. На перекрестке он следует указанию флажка и направляется к "Храму Двух Роз". В первом помещении старая женщина передает ему письмо к своей дочери Марианне (нужно выбрать второй вопрос). Когда наш герой встречает прохожего по имени Франческо, старого монаха, он сообщает ему, как можно попасть на второй остров. От главной дороги ведет узкая "тропинка" через морские волны. Вскоре Дон опять нащупывает твердую почву под ногами.

В первом из домов ему предстоит разговор со счетоводом острова. Тот признается, что в этой местности бесчинствуют воришки, и сообщает, где живет Матушка Клаттке. Прежде чем наш герой нанесет визит старой женщине, он переправляет письмо от Марианны мятежникам в их убежище. За выполнение этого поручения Дон получает кокарду, которая свидетельствует, что он участник движения Сопротивления. Матушка Клаттке оказывает радушный прием чужестранцу. Кто не наступит прямо на ее кошечку, сможет узнать от седовласой Оми, сидящей в кресле-качалке, каким образом можно будет в близлежащем городе наладить контакт с контрабандистами. С любопытством Дон посещает городок. Перед воротами городского центра острова рыбак сообщает разные интересные сведения о соотношении сил на острове. Два барона обирают народ. Без их разрешения никто не может покинуть архипелаг. На рыночной площади Дон поднимается на ринг, чтобы побороться с толстяком. Своим маленьким ножичком он буквально снимает штаны со своего противника и побеждает. Конечно, такой метод борьбы не безупречен, но это единственно правильный путь для получения награды в виде золотого.

В переулке за базаром лежат много совершенно несущественных предметов. Лишь одна теннисная ракетка заслуживает внимания. Перед трактиром старый паромщик рассказывает нашему искателю приключений, где находятся оба властителя города. Когда он посещает первого из них (справа от рынка), его сразу же признают незванным гостем и отправляют в суд. Поскольку уже пятница, 13-е число, и судья находится в очень плохом настроении, слушание дела заканчивается для Дона весьма плачевно: смерть на гильотине.

В камере несчастный осужденный подслушивает разговор двух

детей, которые возбужденно беседуют о новоприбывшем. Ответив "2 и 2", он вступает в беседу с обоими. В правой стене пара камней держится слабо. Через потайной ход Дон опять попадает на свободу. Во второй попытке уже нет никаких проблем для того, чтобы попасть в дом властителя. Из кухни необходимо стащить немного пищи для попугая справа рядом со входом. Болтун накормлен, и от него можно получить несколько ценных советов.

Ну, а теперь ко второму барону! Как известно, в этой жизни даром ничего не получишь. Можно только удивляться, что барон "номер 2" собирается дать разрешение на проезд в обмен на небольшую любезность: Дон должен доказать, что супруга барона имеет связь с другим мужчиной. Нет ничего легче! Нужно спрятаться в дамском салоне слева, за испанскими портьерами. Немного времени, поскольку у милой дамы встреча с любимым у туалетного столика. Без колебаний Дон достает свою фотокамеру и делает компрометирующие фотоснимки. Явно испуганный этими снимками, рогатый супруг выдает разрешение. Впрочем, у нашего героя стынет кровь в жилах при взгляде на любовников. Ведь речь идет не о каком-то Казанове всех миров, а о Майкле Ньюке, самом опасном человеке Галактики. Нет ничего удивительного, что похищена дочь герцога из музыкальной комнаты.

К сожалению, в отношении похищения у Дона связаны руки. Для того чтобы как-то утешиться из за потери прекрасной девушки, он ищет трактир в порту. В баре его хозяин рекомендует обратиться к любителю пива справа (нужно выбрать вопросы 2 и 2). Еще раз выбирается вторая фраза, и дверь трактира за главным контрабандистом остается открытой. Наш герой следует дальше и вручает паромщику оба разрешения. Вот он уже мчится на судне на подводных крыльях в "Город Высокой Технологии" – к третьей остановке в своем путешествии с приключениями. Там в университете его принимает робот. Для того чтобы вообще быть допущенным в Город Будущего, Дон должен ответить правильно из 20 вопросов на 15.

Вопрос:	Ответ:	Вопрос:	Ответ:
1	2	11	1
2	3	12	3
3	3	13	3
4	2	14	3
5	1	15	2
6	1	16	1
7	3	17	3

Вопрос:	Ответ:	Вопрос:	Ответ:
8	3	18	Все равно
9	2	19	3
10	2	20	1

Приятель доставляет д-ра Йонза к пятиэтажной башне в середине острова. После проверки отметки о праве доступа, наш герой получает еще одну магнитную карту для доступа в подвал. Под машинным помещением техник сообщает ему код для автомата с прохладительными напитками на первом этаже. Здесь живут сотрудники исследовательского института. В одном из письменных столов спрятано еще одно право доступа, на этот раз – на третий этаж. Случай распорядился так, что наш игрок встречает там Лорента Салмерона и Яэля Барроза. Оба программиста должны срочно возвратиться назад в 1991 год, для того чтобы закончить свое творение. Для этого Дон оказывает им свою помощь. Прежде чем покинуть этот этаж, он подбирает в самом дальнем левом углу кодовый диск. Этот диск приводит его на один этаж вверх, где капитан Скирт, мисс Оулала и Спот выполняют работу по руководству центром. У каждого члена команды для нашего героя имеются хорошие предложения. Когда Дон бросает взгляд через подзорную трубу на наблюдательную платформу, он сразу же замечает пожар на соседней атомной электростанции. Есть две возможности устранить угрозу взрыва: либо Дон ремонтирует противопожарный водопровод на юге острова с помощью подачи энергии с приборного пульта, либо он загружает работой двух программистов. Ясно, что он предпочтет второй, более простой путь. Во время пожарной тревоги Дон может выманить у капитана Скирта его карту доступа в покои властителя и на верхние этажи.

У властителя как раз разыгрывается небольшая оргия. Дон пользуется еще одной картой и попадает на пятый этаж. Там наверху находились до недавнего времени кабины телепортирования. Из-за технических проблем они были переведены в туалеты на первом этаже. Но это не имеет значения.

Сначала Дон покидает башню и следует в северном направлении вдоль улицы, пока не достигает ущелья. Там находятся Ворота Времени, которые перемещают его прямиком на Луну. Во время его прибытия туда как раз приземляется Нейл Армстронг. С момента совершения человечеством огромного шага до первого разговора с мнимым Лунным жителем (естественно, самим Доном) проходит лишь несколько секунд. В ходе беседы выясняется, что Армстронг

потерял связь с земной станцией в Хьюстоне и очень нуждается в карте Вселенной. Дону опять вспоминается одноглазый контрабандист, и он обещает выручить космонавта. С этой целью он сначала подбирает звездный флаг с поверхности Луны и телепортируется назад в каньон. Оттуда он направляется к башне управления. С помощью кабины слева он автоматически достигает второго острова. В подвале трактира за десять золотых он получает карту Луны и пару звездочек. Телепортируясь обратно, Дон передает Армстронгу рисунок г-на Коперника.

Тем самым устранена опасность ядерной катастрофы в "Городе Высокой Технологии". Однако для отдыха не остается времени. С помощью кабины телепортирования (справа в душевой) Дон достигает входа в пирамиду. Справа за порталом наш герой вынимает из стены камень, на котором находятся особые знаки. Как известно, м-р Спок владеет более чем двадцатью языками. И иероглифы для него и его компьютера не составляют большой трудности. Таким образом, Дон узнает весь алфавит древнего Египта. На обратной стороне камня записана легенда о волшебной палочке, которая может сокращать предметы в размерах.

Вернувшись обратно в гробницу фараона, в левой передней Дон знакомится с духом из бутылки. Алладин предлагает убрать груду камней на севере. Однако жадность берет свое, и наш герой требует невозможного. Роковая ошибка – и за свою дерзость он заколдован и заключен в бутылку. К счастью его плен длится недолго...

Через щель в скале он попадает в большой зал, где тщательно идет по следам шагов на полу в алфавитном порядке (только для напоминания: A, B, C...).

В поисках приключений он отклоняется влево, где его подстерегает огромный скорпион. К своему несчастью, тот страдает от тяжелого повреждения барабанной перепонки. Громкое "Гу!" доконало его. Поскольку дальнейший путь уперся в тупик, осмотр достопримечательностей продолжается в подвале пирамиды. Здесь Дон сначала забирает с собой скипетр, а затем с его помощью достает стеклянные сосуды у обеих статуй. Когда содержимое сосудов он вливает в себя, ворота к склепу властителя распахиваются, и Дон бежит как можно дальше вправо. В последнем помещении на полу копошатся ядовитые змеи. С помощью клавиши пробела наш герой сильно "разогревает" их парой огненных шаров. Нарушители спокойствия обойдены, и Дон направляет свой голос на зеркало за занавесом. Благодаря вибрации стекло разбивается. Дон забирает два маленьких и один большой осколок и идет с ними в Зал Предков. Здесь необходимо положить большой осколок зеркала в середине

помещения и ожидать в безопасном месте, так как регулярно через все помещение прокатывается выступ стены. Этот выступ раздавливает стекло, так что Дон владеет теперь уже четырьмя осколками. Первый из них он кладет на лестнице подвала (перед комнатой со скипетром), с остальными он идет дальше вдоль светового луча. В самом конце луч падает на самое святое место в пирамиде – саму могилу. Однако ни одно живое существо не должно касаться ложа, если перед этим не была принесена кровавая жертва. Дон идет вправо и как можно чаще выходит вперед из кадра. В последнем помещении на полу слева лежит нож. С его помощью наш герой наливает в чашу немного своей крови.

Итак, гробница открыта. Было бы невежливо не сделать властителю какой нибудь подарок. Например, пару статуй из тех двух комнат, в которых еще до сих пор находился конец луча? Но только каких? Порекомендуем цвета: желтый, оранжевый и голубой. Только без паники, если в левой комнате на нашего героя начнут падать пауки. Поскорее выпустить пару огненных шаров – и дело сделано. Теперь скульптуры у грота нужно установить в указанном выше порядке, и Дон за свое посещение будет вознагражден несметными богатствами. Несметными – да, но не очень ценными. Вместо золота с крыши на него сыпятся тонны песка. Однако он настоящий супергерой, который может выдержать все. Здесь нет скачек через песчаные дюны, должна действовать теннисная ракетка. Зернышко за зернышком весь песок Дон переносит наверх, на крышу пирамиды.

Несколько ступеней за статуями ведут к сфинксу. На его три вопроса наш игрок отвечает в основном правильно: Хеопс, 18 й и 134 й. Довольный ответами, каменный экзаменатор поднимает свой палец, и Дон должен сам выбраться из гробницы фараона. Конечно, ему очень понравилась уменьшающая размеры палочка. С ее помощью пирамида уменьшилась до величины песчинки. Эти песчинки валялись на первом из островов вокруг замка герцога. И это подсказывает одну блестящую идею. Если с помощью палочки целую пирамиду можно сделать ничтожно малой, то кораблик вынести из замка не проблема! С катером в кармане брюк, Дон направляется в порт "Города Высокой Технологии". Здесь он расколдовывает судно. Теперь "отдать концы" и – на Эпаулу!

На пятом острове обитают страшные Драконы. Раньше драконы ко всем относились благосклонно. Однако с тех пор, как молодой принц Драконов связался с Майклом Ньюком, настало неспокойное время. Все это Дон узнал в убежище одного старого отшельника на другом конце небольшого острова. Недалеко отсюда живет сумасшедший ученый, которого изгнали драконы. Ничего удивительно-

го, что он собирается им отомстить. Сначала Дон не кажется ему надежным помощником для осуществления его планов. Только после того, как наш герой стал размахивать американским флагом, ученый стал доверять ему – ведь тот, кто высоко держит одновременно 50 звезд, конечно, не может быть слабым человеком. Дон настолько добр, что обещает своему единомышленнику вернуть дистанционное управление к его телевизору, которое находиться в главной квартире Драконов, в правом крыле скального дворца. Искомое дистанционное управление лежит в комнате за двумя пародиями на компьютерные игры (а именно Drakkhen – "Драконы" и Pac Man – "Пэк Мэн"). С его помощью Дон делает ученого счастливым, а он сам становится обладателем совершенного оружия одного из убийц принца. В лагере драконов, Дон попадает в руки стражи. На наспех собранном заседания суда, после вынесения смертного приговора, Дон высказывает свое последнее желание: провести одну ночь в гареме! Представьте себе, кого он видит здесь? Похищенную дочь барона Миттельштадта.

От нее осужденный узнает, что один из грибов на столе может на короткое время сделать невидимым. Поскольку красный мухомор не производит впечатление съедобного гриба, желтый клубень тоже вряд ли выглядит аппетитно, то им должно быть, скорее всего зеленое растение. Вместо того чтобы съесть его сразу, Дон быстро покидает гарем и крадет из второй комнаты справа драгоценный камень. Незамеченный стражей, он достигает передней части восточного крыла дворца. Справа он забирает пару шаров для игры в "бочча" и старую кость. Благодаря алмазу ему удается разбить зеркало. За ним – потайной ход в западную часть крепости. На фоне доисторического ландшафта Дон бросает кость в пасть динозавру и спешит к правому из двух выходов. Здесь слева скрыта кухня. Там подают человеческое мясо, и наш герой сторонится этого места. Справа, конечно, не лучше. Хорошо, что у него еще не кончились "огненные шары". После недолгой борьбы со стражами Дон добирается до тюрьмы. В правой камере томится сын герцога. Как только Дон кладет шары для "бочча" слева в углублении, решетка отходит в сторону. Такой героический поступок не остается без награды: Дон получает от принца маленькую дудочку. Из нее у статуи змеи, он выдувает код двери и достигает покоев принца Драконов. Тот его уже поджидает. Дону удается втянуть злодея в длительную беседу, искусно направляя на него оружие смерти. Огромный океанский пароход шлепается на принца. Кроме двух капель крови, на каменном полу остается только небольшое устройство телеуправления. Благодаря этому устройству перед головой змеи появляется трос, по

которому Дон карабкается вверх из катакомб дворца. Под землей в воде плавает Рудель Гайе. Никаких помыслов об освежающей ванне!

Из воронки в земле регулярно в высоту поднимается смертельный сноп огня. Для того чтобы покончить с этим фейерверком, Дон сдвигает в сторону один из камней справа. В отверстие теперь поступает вода из источника. Прежде чем дело доходит до потопа, наш герой опять перекрывает поток. Теперь только смелые могут прыгнуть в пустой кратер и через его середину бежать из зала. Наконец, в парке Этернам опять наступает мир. Конечно, в самый последний момент может возникнуть из пыли Майкл Ньюк...

GATEWAY ("ВОРОТА")

Прежде всего одно замечание: все необходимые руководящие указания, а также все текстовые данные появляются в скобках. В некоторых местах необходимы переменные данные (зависящие от хода игры). Выражения типа "put in Password" ("введите пароль") означают данные, которые должны быть указаны точно.

Часть 1: План игры "Ворота"

Приключения начинаются в месте обитания нашего героя (для простоты назовем его Джоном – это звучит гораздо более личностно, чем просто "Игрок") на космической станции Гейтвей. Терминал компьютера напоминает о себе хрипом и возвещает, что командные учения начнутся в три часа дня в помещении Т20. В "почтовом ящике" сообщается о том, что Том Селдридж приглашается на выпивку в бар "Голубое Сияние", ровно в восемь вечера. Очевидно Том – хороший парень, поскольку у него есть много добрых советов по устройству жизни на станции. Например, он советует юному искателю приключений, чтобы тот обменял роман в Бюро Общества Гейтвей на личную информационную систему, называемую DataMan ("Дейтамен") (на восток; на северо-запад; take book to receptionist – "передать книгу секретарше"). Информация содержится в книге, которая лежит в выдвижном ящике стола. Затем нужно перейти в помещение Т20 (на юго-восток; на север; down – "вниз"; на запад). Начинаются занятия. Во время лекции Джон автоматически получает голубой значок, который служит правом доступа в ангар. После смертельно скучного выступления по теме

"Навигация во Вселенной" можно сразу же освежиться в баре "Голубое Сияние" (на восток; up – "вверх"; на юг; на восток). К назначенному времени появляется Том Селдридж. Как заведено на курсах для новичков, Джон угощает своих старших коллег выпивкой. Развязав себе язык, Джон выбалтывает детали секретной программы "Орион". Кроме того, подмигнув, он сообщил, когда руководитель проекта Терри Нейлсон имеет обыкновение посещать ресторан. Поглотив хорошую порцию спиртного, новичок на станции окончательно завоевывает доверие Тома. Селдридж представляет ему Нубара Камалиана, своего связного с Терри. Тот тоже хочет чего-нибудь глотнуть. Ничего проще – Джон заказывает еще выпивки. Подвыпив, пилоты тоже становятся болтливыми. Так или иначе, все заказывается на кредитные карточки. Автоматически Том приземляется в казино, где Нубар приглашает его на один тур простой игры (play trivial game – "сыграть в простую игру"). Правильные ответы на четыре комплекса вопросов следующие:

1-й комплекс вопросов:	3, 2, 4, 2, 3, 1, 2, 4, 1, 2
2-й комплекс вопросов:	4, 2, 4, 1, 4, 2, 3, 4, 1, 3
3-й комплекс вопросов:	3, 2, 4, 1, 1, 3, 2, 4, 3, 4
4-й комплекс вопросов:	1, 2, 4, 4, 1, 4, 2, 3, 2, 4

Для победы достаточно уже семи правильных ответов. В качестве приза за победу – ценная серебряная медаль Нубара переходит во владение удачливого, который отгадал (на запад). Терри забегает в бар "Голубое Сияние" фактически на минутку. Джон справляется там относительно секретной программы "Орион" и даже получает немного сведений. Обе выполненные миссии, конечно, наименьшая предпосылка для того, чтобы приобрести специальность исполнителя строго секретных операций. В конце разговора миссис Нейлсон на подставке для коктейля нацарапывает телефонный номер и так же быстро исчезает, как и появляется. Но наконец, и наш герой устает; Джон ищет свою квартиру (на запад; на запад), где около часа ночи он ложится поспать. На следующее утро свежий и бодрый он идет со всем снаряжением к ангару (take all – "взять все"; на восток; на север; вниз; на юг; на юг). Офицер безопасности проверяет наличие голубого значка и пропускает новичка на стартовую полосу (give blue badge to agent – "показать голубой значок агенту"). Вскоре машина готова к старту (up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel "осмотреть панель"). На приборной доске слева внизу появляются курсы следования. Как только выбирается один из них и Джон активизирует указатель "Go" ("Начать"), рейс начинается. Поскольку каждый раз при возобновлении игры место на-

значения устанавливается новое, то нет правильного и неправильного места назначения. Здесь важно лишь пролететь по Млечному Пути и нанести визит планете "Дайан 7".

Когда в смотровом иллюминаторе появляется голубая планета, Джон включает автоматическую программу посадки (курсором выбрать "Land" – "Посадку") и заходит на орбиту. Джон решает совершить разведывательный полет, который, естественно, не может быть произведен без скафандра. Немного погодя уже на месте посадки он пробирается к гряде скал (на север; на запад; на запад; up – "вверх"; на восток; на восток). Путь перегораживает груда валунов, и Джону нужно крепко поработать, чтобы освободить себе дорогу. Отвалившиеся камни внезапно открывают отверстие (на запад; на запад; down – "вниз"; на восток; на восток; up – "вверх"). Появляется предупреждение о необходимости подождать. В зависимости от того, в каком месте грота возникает вход, к цели ведет определенный путь.

Если вход появляется на северо-востоке, идти дальше надо на восток; если – на востоке, то путь ведет на запад; если – на западе, то цель лежит на северо- западе; если вход оказывается на северо-западе, то к цели надо идти на север. Наконец, наш искатель приключений достигает потайной комнаты. Там он забирает ящик со спрятанными в нем документами и затем готовится к обратному полету (take box – "взять ящик"; на юг; down – "вниз"; на юг; up – "вверх", close hatch "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"). На орбите планеты корабль самостоятельно ложится на обратный курс на Гейтвей. Вскоре Джон достигает своей родной базы и разыскивает свое убежище (на север; на север; up – "вверх"; на юг; на запад). Джон звонит по телефону Терри (посмотреть на салфетке и запомнить номер, набрать его на терминале). Та обещает подождать его в баре "Голубое Сияние" (на восток; на восток). Там она вручает Джону зеленый значок, который он прикрепляет к своей форме. Значок действителен в помещении Т52, до девяти часов следующего утра. До брифинга остается достаточно времени, чтобы раскрыть на станции пару-другую тайн.

Вначале Джон достает себе ключ, который позже обеспечит ему доступ к помещению с оружием и в залы конференций. Чтобы добраться до этого ключа, он посещает искусственный парк Гейтвей (на запад; на север; на север).

Он тянет за веревку, и звенит звонок. Через некоторое время появляется охранник и вручает юному командиру ключ, а также ящик с инструментами. Джон прячет ключ в горшке с цветком (drop

maintenance key in hydrophonics tray – "спрятать гаечный ключ в цветочном горшке").

Как только старик закончил свою работу, Джон забирает ключ и вместе с ним быстро упаковывает также и розу (в ближайшем будущем на чужих планетах цветы будут очень нужны). Джон дарит розу секретарше в бюро (на юг; на юг; на северо-запад; give rose to receptionist – "дать розу секретарше") и выкрадывает при этом из буфетной стойки интересный журнал.

Наконец, приобретает смысл и медальон Нубара: в музее (на юго-восток; на юг; на юг; put Medaillon on device – "положить медальон на прибор") с его помощью Джон приводит в движение впадину. Взять камертон с подставки для него не составляет никакого труда (take tuning fork from pedestal – "взять камертон с подставки"; put tuning fork in depression – "вставить камертон во впадину"). Если какая-либо вещь лежит во впадине, то на медальоне появляется голограмма. Теперь вместо камертона на подставку попадает подвеска (take Medaillon – "взять медальон", put Medaillon on pedestal – "поместить медальон на подставку"). Этим Джону удается вывести из строя сигнальное устройство в картинной галерее, и он сможет незаметно взять камертон.

Программа "Орион" выведет человека на неизвестную планету. Для безопасности путешественника совершенно уместно вооружиться. В оружейном помещении нет недостатка в выборе инструментов для убийства (на север; на север; на север; down – "вниз"; на север; на запад; take gun – "взять оружие"), однако оружие охраняет отвратительный, похожий на паука, робот. Джон должен вывести его из строя.

Он забирается на шкаф и открывает выход взятым с собой ключом (stand on cabinet "забраться на шкаф"; open vent with maintenance key – "открыть отверстие гаечным ключом"). Чтобы заманить охранника, он нажимает маленькую кнопку и ожидает (press small button – "нажать маленькую кнопку"; wait – "подождать"; put gun in spider robot basket – "положить оружие на сетку робота-паука"; close vent – "закрыть отверстие"). В первый раз робот отходит назад вместе с оружием (на восток, на юг, на запад). Джон повторяет попытку еще раз. На этот раз робот оставляет оружие (stand on cabinet – "стать на шкаф"; open vent – "открыть отверстие"; push small button – "нажать маленькую кнопку"; wait – "подождать"; take gun – "взять оружие"). Теперь вспомним о некоем Перри (о нем в первый раз шла речь в Центральном парке). После прибытия обслуживающего персонала парень слоняется без дела почти до полуночи на палубе "Бейб". Джон решил нанести ему визит (на

восток; up – "вверх"; up – "вверх"; на запад). Поскольку юный командир очень предусмотрителен, ради безопасности он прячется в стальном контейнере рядом с погруженной станцией, пока часы не покажут полночь (hide in crate – "спрятаться в контейнере"; ожидать полуночи). Однако удобного случая для беседы у Джона нет, т. к. этот Перри появляется на очень короткое время и сразу же исчезает через потайную дверь. Тем не менее, он оставляет клочок бумаги, на котором видны пять чисел (exit crate – "выйти из контейнера"; read slip of paper – "прочесть клочок бумаги"). Код для спрятанного ключа! Джон ждет некоторое время, но ничего не происходит. Внезапно, совершенно неожиданно на экране опять появляется Перри. Испуганный, он быстро убегает. Джон вынимает свой камертон и устанавливает его в пузыре на стене (hit tuning fork – "ударить в камертон"; put tuning fork in blister – "положить камертон в пузырь"). После этого Джон может позволить себе немного поспать (на восток; down – "вниз"; на юг; на запад; подождать до 1:00; поспать).

На следующее утро "Звездный Исследователь" собирает свои пожитки и отправляется в помещение T52 (take all – "взять все"; на восток; на север; down – "вниз"; на юг; на запад), где будет происходить собрание, на котором Джону прикрепляют новый значок. На нем имеются координаты "Альфа 4". На "Альфа 4" нужно разыскать контрольный прибор "Хиихии ".

Джон немедленно спешит в ангар и проверяет свой корабль. Вскоре тот взлетает и ложится на курс. Полет через гиперпространство приводит Джона на "Альфа 4" (на восток; на юг; give green badge to agent – "дать зеленый значок агенту"; up – "вверх"; close hatch "закрыть люк"; examine panel "осмотреть приборную панель"; выбрать курс и приземлиться). Как и обычно, прежде чем покинуть корабль, он одевает скафандр (wear spacesuit – "надеть скафандр"; open hatch – "открыть люк"; down – "вниз"). На морском побережье (на восток; на юг) бродит животное, которое очень похоже на саламандру. Джон не против жаркого и поэтому ожидает, пока создание не заснет (ждать). Затем он быстро хватает животное и без промедления прячется за одной из скал, которая находится на поляне (на север; на северо-восток; hide behind boulder – "спрятаться за каменной глыбой"). Вскоре появляются несколько странных существ, которые ведут себя странно (ждать долго). Джон приподнимается из-за своего укрытия и прокрадывается обратно на свою тропинку (на восток; на юго-запад). Он осторожно выжидает, пока не возникнет во второй раз треск, и движется на восток. Попадая в туземную деревню (на восток; enter big hut – "войти в большую хижину"), чтобы остаться незамеченным, он прячется в хижине (down –

"вниз") и ждет, пока не появится вождь инопланетян (ждать долго). Вождь дремлет на своем ложе. Джон выбирается из своего убежища, вытаскивает земноводное и бросает его неземлянам в жидкость (вверх; drop sala mander in tank – "выпустить саламандру в резервуар"; ожидать; вниз). Маленькое животное похищает у спящего предмет в форме цилиндра. Когда вождь просыпается, (ждать долго) он моментально замечает отсутствие этой вещи. Начинается торопливый поиск, и вскоре взволнованный вождь отдаляется настолько, что Джон может выбраться. Он покидает хижину и спешит назад на морской берег (up – "вверх"; на северо-запад; на запад; на юг). Там одиноко лежит, блестя на солнце, пропавший предмет. Очевидно, его принесла с собой саламандра. Джон удивленно поднимает кусок металла (take cylinder – "взять цилиндр"), и вспоминает о странном ритуале, который он недавно наблюдал. Очевидно, этот цилиндр служит своего рода ключом к сооружению с куполом. Он решает нанести визит в это здание (на север; на северо-восток; на север; put cylinder in dome slot – "вставить цилиндр в щель купола"). К сожалению, с ключом ничего сделать нельзя, поскольку "Хиихии" устроили для входной двери маленькую головоломку:

Вопрос 1: ответ 4
Вопрос 2: ответ 4
Вопрос 3: ответ 3
Вопрос 4: ответ 2
Вопрос 5: ответ 5

Джон обнаруживает три пестрых флажка и забирается на возвышение в середине купола (take fans – "взять флажки"; up – "вверх"). Уж эти "Хиихии"! Опять загадка, на этот раз очень многокрасочная. Никакого страха, команды – put blue fan in red slot – "вставить синий флажок в красную щель", put yellow fan in blue slot – "вставить желтый флажок в синюю щель", put red fan in yellow slot – "вставить красный флажок в желтую щель". Джон достиг цели своего путешествия: искомый агрегат лежит перед ним (take heechee machine – "взять машину Хиихии"). На этом задание на "Альфа 4" завершено. Джон разыскивает свой космический планер и программирует бортовой компьютер на возвращение домой (down – "вниз"; на юг; на юг; на юго-запад; на запад; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; взять курс).

Часть II: Другие миры

Со времени путешествия на "Альфа 4" прошло несколько недель. В почтовом ящике терминала кто-то оставил сообщение о встрече. Однако для свидания с незнакомцем в особой комнате клуба Джону нужен билет члена клуба. Случайно таким билетом обладает инженер Центра Виртуальной Реальности (на восток; на северо-запад; up "вверх"). Прежде чем получить этот билет, Джон должен доказать свои способности в делах Виртуальной Реальности (lie on couch – "лежать на диване"; wear collar "надеть воротничок"; press power button – "нажать кнопку включения питания"). Ничего плохого: солнце, берег моря, даже бармен в этой параллельной вселенной также смешивает напитки. Для того, чтобы прекратить работу вычислительного устройства, надо напоить бармена. Это не проблема (take drink – "взять порцию спиртного"; give drink to bartender – "дать спиртное бармену"; еще, еще, еще; take drink – "взять порцию спиртного"; put drink in scanner – "налить спиртное в сканирующее устройство"). После неизбежного переполнения данных, пораженный инженер передает Джону свой билет в клуб. Теперь на пути к встрече в особой комнате нет никаких препятствий (вниз; на юго-восток; на восток; на восток; на восток; на север). Мистический участник беседы показывает себя сверхинформированным (долго ждать): четыре миссии в рамках программы "Орион" ожидают бравого космического пилота. Здесь можно заработать 25 миллионов долларов. У Джона в голове звучит работающий кассовый аппарат, и он идет прямо в секретариат (на юг; на запад; на запад; на запад; на северо-запад). Леонард Варден вручает Джону зеленый значок с координатами курса на четыре планеты.

В начале программы стоит "Аурига 6" (на восток; на юго-восток; на север; down – "вниз"; на юг; на юг; give badge to agent – "дать значок агенту"; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; установить курс; взлет). И опять из корабля на поверхность планеты выбирается фигура в скафандре (wear spacesuit – "надеть космический костюм"; open hatch – "открыть люк"; down "вниз"). Перед резиденцией Джон берет с собой все, что не закреплено (на запад; take all – "взять все"; на восток). Теперь назад к месту посадки; он ремонтирует испорченную плату с призмой (take cracked prism – "взять сломанную призму"; put clear prism in tray – "установить целую призму на подставку". Легкая вибрация ощущается на полу. Что бы это могло значить? Джон для пробы становится на диск (step on disk – "стать на диск"). Ага, это же телепортирующее устройство! Самый короткий путь к городу,

где находится терминал "Хиихии", который Джон должен запустить в работу. К сожалению, любому прикосновению к аппаратуре препятствует прочный защитный экран. Растерянный, Джон ловит жука (catch beetle – "поймать жука") и телепортируется назад к исходному месту (на запад; step on disk "стать на диск"). Он собирает пару других предметов и затем отправляется на запад к резиденции (take all – "взять все"; на запад). В овальной скорлупе лежит черная пирамида. Джон приступает к делу – забирает с собой призму и кубик (put clear prism in diamond tray – "поместить целую призму в алмазную подставку"; put bright cube in socket – "уложить светлый кубик в гнездо"; put beetle in oval tray – "поместить жука в овальную подставку"; take pyramid – "взять пирамиду"), прежде чем он возвратится к месту посадки (take clear prism and cube – "взять целую призму и кубик"). Проверенным способом Джон активизирует поле телепортирующего устройства (put clear prism in tray – "поместить целую призму на подставку"; put bright cube in socket – "поместить светлый кубик в гнездо"; step on disk –"стать на диск"). Он уже стоит в центре колонии. От храма дверь ведет в восьмиугольное помещение (на восток; на север). В каждом из направлений по сторонам света находится дверь, окрашенная в свой особый цвет. Путь через лабиринт, составленный из цветов спектра, таков: на юго-восток; на восток; на северо-запад; на юг; на запад; на юго-восток и на север. После некоторого блуждания по лабиринту Джон помещает пирамиду на подставку (put pyramid on stand – "поместить пирамиду на подставку").

Защитный экран на аппаратуре теперь отключен (на юг). Трех других рукояток вполне достаточно, и защитный генератор "Хиихии" согласно предписанию выполняет функции защиты теперь уже для Земли (turn knob – "повернуть ручку"; pull lever – "потянуть за рычаг"; press button – "нажать кнопку"). Очередное задание успешно выполнено. Теперь – домой (на запад; step on disk – "стать на диск"; вверх; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; переключиться на курс к Гейтвей; взлет).

Один взгляд на приборы показывает, что целью следующего полета будет "Кадуна 5" (give badge to agent – "дать значок агенту"; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; установить курс; подняться в воздух; посадка – обычные процедуры). Опять Джон втискивается в космический костюм и вступает в джунгли планеты (wear spacesuit – "надеть космический костюм"; open hatch – "открыть люк"; down – "вниз;). Когда он берет в левую руку кору большого дерева, к шлему астронавта пристает назойливый маленький червячок (take pod – "взять кору"). Джон

остается спокойным, позволяя существу сидеть там, где тот оказался, и направляется далее на восток (на восток; долго ждать).

Основание для беспокойства появляется только сейчас: огромный паук на больших ногах пробирается через кустарник и, очевидно, рассматривает двуногое создание как будущий свой обед. Джон пускает в ход свое оружие (2mal shoot spider with gun – "дважды выстрелить и з ружья в паука"; на запад; на восток; take gun – "взять ружье"). Таким убедительным аргументам паук ничего не может противопоставить и разочарованно распадается на отдельные неприятно выглядящие части. Джон спокойно продолжает свой путь в восточном направлении мимо анемона (на восток). На краю болотистой местности он, наконец, снимает червя со своего шлема и бросает его в грязь (throw worm into swamp –"бросить червя в болото"). Как только он собирается отправиться снова в путь, перед ним в жиже разыгрывается захватывающая сцена: спрут и ящер схватились в борьбе за того жирного червя, которого Джон бросил в воду. Грязь разлетается во все стороны, и неожиданно Джон видит тропинку через болото, которая кажется достаточно прочной, чтобы он смог перебраться по ней на другую сторону (на восток). Вскоре он достигает поля с необычными колючими растениями. Джон приманивает крысу, которая настолько неосторожна, что попадает на острые колючки растения. Через некоторое время она погибает (drop pod – "бросить кору"; take dead rat – "взять мертвую крысу"). Джон берет с собой также и шип от дерева и вновь пускается в путь (take spike "взять шип"; на восток).

Перед дворцом извивается страшно голодная змея. Она съедает мертвую крысу и не трогает путешественника (give dead rat to snake – "дать мертвую крысу змее"; open the door – "открыть дверь"; на восток). Немного времени спустя Джон оказывается почти у цели: опять он обнаруживает одну из таинственных конструкции "Хиихии". На ней сидит широкая покрытая слизью улитка. Джон поворачивает ручку (turn knob – "повернуть ручку"), от чего животное сильно раздувается. Монстр становится все больше и больше, а тем временем Джон отрывает колючку от растения. Раздутая улитка напарывается на колючку, и клочки от нее разлетаются вокруг на большое расстояние (stab pufferslug with spike – "проколоть раздутую улитку шипом"). Теперь никто не мешает нашему герою при его работе с аппаратурой, начатой в соответствии с его заданием. Затем Джон может возвратиться назад к своему космическому кораблю и установить координаты для обратного полета на родину (turn knob – "повернуть ручку"; pull lever – "потянуть за рычаг"; press button – "нажать кнопку"; drop worm – "бросить червя"; на

запад; на запад; на запад; на запад; на запад; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; все остальное должно быть уже известно).

Полет к планете "Дорм 5", являющийся целью следующего путешествия, очень долог и представляет собой обычную рутину, которая в основном вполне может быть переложена на навигационную автоматику (give badge to agent – "дать значок агенту"; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – " осмотреть панель"; запрограммировать курс; отправиться). К несчастью, Джон вынужден был оставить свой верный скафандр на планете "Кадун 5". Ему пришлось выбираться из болота и джунглей без всего. Но атмосфера на планете, куда ему предстоит попасть, настолько благоприятная, что там не нужен никакой костюм. Джон пускается в путь (open hatch – "открыть люк"; down – "вниз")...

Без скафандра Джон воспринимает окружающий мир немного более обостренно и поэтому замечает в мрачном лесу (на северо-восток; на восток; на восток) доисторическое существо, которое, чавкая, пыхтя и хрюкая, достает себе пропитание с ягодного куста. Джон остается совершенно спокойным, поскольку животное, несомненно, травоядное. На всякий случай он хватает кусок лозы дикого винограда (take vine and branch – "взять лозу и ветку"). Когда существо исчезает в норе на юго-востоке (долго ждать), открывается путь ко входу во вторую нору, которая расположена совсем рядом (на восток; на север). Там на земле стоит кувшин (take the bowl – "взять кувшин"). Чтобы отвлечь противника на достаточно длительное время, Джон должен наполнить сосуд ягодами. К несчастью, у кувшина на донышке дырка, которую Джону приходится заткнуть галькой (от побережья на север; на запад; на запад; на север; на запад; take the small stone – "взять маленький камешек"; put small stone in bowl –"положить камешек в кувшин"). Прямо в углу (на западе) на кусте висят желаемые плоды (put berries in the bowl – "положить ягоды в кувшин"). Джон возвращается назад в лес и ищет подходящее место для сна (на восток; на восток; на юг; на восток; sleep – "спать").

Во сне ему видятся очень полезные вещи; проснувшись, Джон полон энергии и жажды деятельности. Он ждет, пока кормящиеся животные не скроются в юго-восточном направлении. Затем он ищет нору и ставит у входа в нее кувшин с ягодами (ждать долго; на восток; на север; drop bowl – "поставить кувшин"). Затем он прячется в зарослях и ждет (на юг; на запад). Проходит некоторое время, и вот из норы, расположенной от Джона на юго-востоке, появляется чудовищный "друг" Джона, а затем исчезает в туннеле (ждать дол-

го). Этого Джон и ожидал. В мгновение ока он оказывается в хрустальной пещере (на восток; на юго-восток; на север) и с помощью ветки снимает со стены драгоценный камень (hit shard with branch – "снять черепок веткой"; take shard – "взять черепок"). Великолепная вещь, только изрядно загрязнена. Джон моет свою находку в ручье у леса (на юг; на северо-запад; на запад; на запад; wash shard – "вымыть черепок"). Затем он идет к лесной поляне (на восток; на восток). Сверкающий камень действует на огромное животное, приводя его в полузабытье (tether beast with vine – "закрепить на животном лозу"). Джон не ленится и связывает его виноградной лозой. Послушно, как собака, идет великан за малышом к плотине (на запад; на запад; на юг; на запад; на запад; на север; на восток). Когда камень падает в воду, его действие резко ослабляется (throw crystal in pond – "бросить кристалл в пруд"). Животное хватает обломок камня и готовится бросить его в Джона. Тот спасается бегством в восточном направлении и бросается в пруд. Там он встречает "дорманов" – умных и дружелюбно настроенных рыб, которые провожают его прямо к защитному генератору (turn knob – "повернуть ручку"; pull lever – "потянуть за рычаг"; press button – "нажать кнопку"). Прекрасно! Теперь на "Немире 3" не хватает лишь аппаратуры! Но сначала надо, как обычно, вернуться назад к космической станции (down – "вниз"; на юго запад; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; и домой).

"Немира 3" – это планета, на которую не ступала нога человека, но которая имеет условия жизни, очень похожие на земные (give badge to agent – "дать значок агенту"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; отлет; open hatch – "открыть люк"; down – "вниз"). Едва Джон покинул космический корабль, ему в глаза бросается блеск над пропастью (на юг; на север; на запад). В заброшенном золотом руднике лежит под слоем пыли кирка. Джон берет ее с собой (take pick axe – "взять кирку"; up – "вверх"). От плато стрелка указывает дорогу к вершине горы (на северо-восток; examine rocks – "обследовать скалы"; на юго-восток). Очевидно, здесь недавно упал космический корабль. На месте его падения (вверху) валяется всякий мусор. Однако важной является только стрелка (take whistle – "взять свисток"; на северо-запад; на северо- запад). Достигнув подножия холма, Джон устанавливает, что он – не первый человек, который приземлился на "Немир 3": ему встречается один тип, который представляется как Ролф Беккер и рассказывает невероятную историю (shake hands with Becker – "пожать руку Беккеру"; на север; на север).

Естественно, Джон не может отказаться от приглашения посе-

тить дом Беккера, ему ведь хочется узнать, как живется на "Немир 3".

Еще одна стрелка приводит к другой цели (examine rocks – "проверить скалы"; на северо-восток). Перед висячим мостом сидит в гнезде птица, которая только после приведения в действие свистка может успокоиться (blow whistle – "засвистеть в свисток"; cross the rope bridge – "пересечь веревочную лестницу).

В жилище Беккера впустую простаивает машина "Хиихии". Хотя совершенно неиспользуемой ее все же назвать нельзя – ее для своего сна выбрал маленький т-завр (ask Becker about the t-rex – "спросить Беккера о т-завре"; ask Becker about jubifruit leaves – "спросить Беккера о листьях"). Как и коала, малыш ест лишь один совершенно определенный вид растений, который в изобилии растет перед жилищем Беккера (на восток; на юго-запад; на юго-запад; pick leaves – "сорвать листья"; на северо-восток; на северо-восток; на юго-восток). Любимое животное "Робинзона Вселенной", голодное, спрыгивает с машины на пол и начинает уплетать за обе щеки (feed the leaves to the gopheria – "дать листья суслику"; move the small mat to the floor – "уложить маленький коврик на пол").

Один взгляд на защитный генератор показывает, что Беккер снял с прибора три детали (turn knob – "повернуть ручку"; look under the panel – "посмотреть под панелью"). Вначале было снято зажигательное стекло. Так и есть: перед дверью дома лежит аккуратно свернутая веревка (выйти; pick up the rope coil – "взять бухту веревки"). С ней Джон выбегает на луг (на юго-запад; на юг) и закрепляет веревку на ветви дерева (tie rope to the tree limp – "привязать веревку к дереву"). Искра над пропастью возникла несомненно от стеклянной линзы.

Джон перепрыгивает через пропасть (swing across the chasm – "перескочить через пропасть") и возвращается назад к Беккеру (на север; на северо-восток; на юго- восток). Там он встраивает линзу в оптику конструкции "Хиихии" (put lens in the housing – "установить линзу в корпус"). Теперь нет лишь двух деталей: батареи и защитной крышки для линзы.

Беккер сообщает, что каждый космический корабль "Хиихии" нес с собой батарею (ask Becker about cell – "спросить Беккера о батарее"). Джон вспоминает о месте падения корабля и решает нужную батарею поискать там. Прежде чем уйти, ему нужно взять инструменты (на юго-запад; на северо-запад; на северо-запад).

В доме на дереве (climb ladder – "взобраться на лестницу"), похоже, есть нужные предметы (open the drawer – "открыть выдвиж-

ной ящик"; take all – "взять все"). Хотя разбитый космический корабль уже несколько поржавел и Беккер уже все наиболее полезные детали с него снял, все же для Джона еще осталось несколько вещей (down – "вниз"; на юго-восток; на юго-восток; на юго-восток; open the maintenance crib – "открыть инструментальную кладовую"; take the defuser and the wrench – "взять рассеиватель и гаечный ключ"). Без ценной батареи Джон, конечно, не уходит. Теперь он рад, что у него есть инструмент. Хотя все же дело достаточно рискованное (лучше выполнить промежуточное запоминание).

Обзор всех рукояток: remove the grommets with the wrench – "удалить прокладочное кольцо гаечным ключом"; unscrew the cylinder cap – вывернуть крышку цилиндра"; refuse the flange connector with the defuser – "удалить фланцевое соединение рассеивателем"; attach green clip to the tetrahedron anode – "присоединить зеленый зажим к четырехгранному аноду"; attach blue clip to pyramid anode – "присоединить синий зажим к пирамидальному аноду"; remove the core with the calipers – "удалить сердечник с калибром"; take actuator cell – "взять батарею". Когда он, наконец, уже готов и все еще жив, ему кажется, что он разрядил бомбу.

Успокоенный, он поднимает аккумулятор и отправляется в обратный путь к машине "Хиихии" в убежище Беккера (на северо-запад; на северо-запад; на север; на север; на северо-восток; на юго-восток; put the cell in the housing – "установить батарею в корпус").

Для того чтобы аппаратуру после годичного перерыва вновь пробудить к жизни, не хватает лишь крышки для линзы. Беккер очень хорошо знает, где следует искать недостающую деталь, но он раскроет рот лишь в том случае, если Джон ему даст кристалл из обезвреженной мины (ask Becker about lens cover – "спросить Беккера о крышке линзы"; ask Becker about the mine – "спросить Беккера о мине"; ask Becker about the vermiculite – "спросить Беккера о вермикулите").

Джон позволяет себя уговорить и направляется к излучине реки (на северо-запад; на юго-запад; на юго-запад; на юг; examine the rocks – "осмотреть скалы"). Там он следует указателям пути (на юго-запад) и затем начинает долбить твердый грунт с помощью кирки (3x dig with pick axe – "трижды копать киркой"; take the vermiculite – "взять вермикулит").

Беккер ожидает возвращения золотоискателя с внутренним беспокойством (на северо- восток; на северо-восток; на север; на северо-восток; на юго-восток; give the ore to Becker – "дать руду

Беккеру"). Когда Джон протягивает Беккеру найденную руду, тот обыскивает свой сад и затем проверяет находку на чистоту (на северо- запад; на юго-запад; на юго-запад). Он доволен и теперь может отдать крышку линзы от машины "Хиихии". Несколькими движениями руки Джон завершает ремонт (на северо-восток;на северо-восток;на юго-восток; put lens cover under panel – "установить крышку линзы под панелью"). Волнуясь, он включает аппарат (turn knob – "повернуть ручку"; pull lever – "повернуть рычаг"; press button – "нажать кнопку"). Аппарат работает даже после годичного перерыва!

Однако миссия, конечно, не завершена: Беккеру нужна помощь в небольшом путешествии по реке (ask Becker about raft – "спросить Беккера насчет плота"). После того как аппарат, наконец, заработал, Джон почти готов к любой неожиданности (2x yes – "дважды сказать да"; ask Becker about raft – "спросить Беккера относительно плота"). Собственно, для путешествия не хватает лишь ведра и руля. Двухлопастное весло находится у реки (на северо-запад; на юго-запад; на юг; на юго-запад; get the tiller – "взять румпель"; give the tiller to Becker – "отдать румпель Беккеру"). Ведро Джон находит в саду (на север; take the pail – "взять ведро"). Начинается гонка вниз по реке. Джон усердно вычерпывает воду (6-кратно), пока плот не доходит до водопада (на север; get on the raft – "сесть на плот"; tell Becker to get on the raft – "сказать Беккеру, чтобы тот сел на плот"; launch the raft – "начать плавание на плоту"). Теперь космический корабль совсем рядом, и Джона очень тянет на Родину (на северо-запад; на северо- запад; на северо-запад). Для "Межгалактического Робинзона" Рольфа Беккера настало время прощания с "Неримой 3": он покинет свой огородик и вместе с Джоном полетит на Гейтвей (yes – "да"; на юго-восток;на юго-запад; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; стартовать).

Часть III: Конец игры

Джон и его потерпевший кораблекрушение пассажир только прибыли на Гейтвей, а Леонард Варден опять организует свое пресловутое обсуждение положения.

Компонента межгалактического защитного экрана "Хиихии" все еще не исполняет функций вихря. Для того чтобы пустить его в ход, необходим ключ, который находится в потайной камере на планете "Плоскость Бейф".

Джон подготавливает свой корабль и пускается в путь (на восток; на юго-восток; up – "вверх"; на запад; hit tuning fork – "ударить в

камертон"; read slip of paper – "прочесть клочок бумаги"; put tuning fork in blister – "поместить камертон в пузырь"; ввести с клавиатуры код; на запад; take silver sphere – "взять серебряную сферу"). Прежде чем отправиться в полет, нужно сделать пару мелочей. Из секретариата (на восток; на восток; down – "вниз"; на юг; на северо-запад) Леонард Варден посылает своих агентов на специальное заседание в Центр Виртуальной Реальности. Только после успешного глубокого психологического анализа наш герой сможет отправиться в путь к Наблюдательной Вышке – последней запланированной станции в своей миссии. Ведь дело идет о 25 миллионах, и поэтому дамам и господам из Межгалактической Плановой Комиссии хотелось бы знать, в каком состоянии интеллект Джона.

Джон ничего не имеет против этого и отправляется в Центр моделирования (на восток; up – "вверх"). От техника он получает программу для испытаний.

Он спокойно располагается на диване (lie on couch – "лечь на диван"; put on collar – "надеть воротничок"; set switch to deep psyche – "установить переключатель на глубокую психику"; type password – ввести пароль"; press button – "нажать кнопку"). Виртуальный демон сидит в ящике (wait – "ожидать"). Джон прыгает без особого труда через него (jump over chasm – "прыгнуть через пропасть") и ожидает с полным самообладанием дальнейших событий (долго ждать). Как только цифровой демон начинает барабанить в деревянную дверь, Джон хватает его и поднимает высоко в воздух (lift demon – "поднять демона"). Он уже выполнил тест. По крайней мере, это ясно из результатов тестирования (read message – "прочесть сообщение").

И опять маленький космический корабль покидает Гейтвей (remove collar – "снять воротничок"; down – "вниз"; на юго-восток; на север; down – "вниз"; на юг; на юг; give badge to agent – "дать значок агенту"; up – "вверх"; close hatch – "закрыть люк"; examine panel – "осмотреть панель"; проложить курс; стартовать), на борту опять Командир Джон. После прыжка через гиперпространство лазерный луч автоматически направляет корабль в шлюз приземления на спутнике "Хиихии", на котором и стоит Наблюдательная Вышка. К несчастью, при посадке вышли из строя все без исключения приборы.

Джон остается спокоен и полностью активизирует защитный экран лишь один раз, как и требуется (open hatch – "открыть люк"; down – "вниз"; press button – "нажать кнопку"). К сожалению, еще рано праздновать "счастливый конец". Перед Джоном резко раскрывается ящик. Он вынимает оттуда кольцо и касается им глобуса.

Проклятье! Какой то вирус сидит в компьютерной системе! Программа может инфицировать всю Галактику. Приятная перспектива! Справиться с вирусом можно только в Наблюдательной Вышке – в вычислительном центре. Для полета туда Джон пользуется маленьким космическим автомобилем (на восток; push pedal – "нажать на педаль"; touch orb – "коснуться шара").

Очень привлекательная блондинка идет навстречу космическому капитану, у которого в данный момент, конечно, для нее нет слишком много времени. Ведь дело идет о 25 миллионах. Наблюдательная Вышка выглядит достаточно комично – как гигантский игорный дом, в котором буйствуют наслаждение и порок. Не имея денег, Джон не может вмешаться в происходящее (на север; на запад; на запад; examine card – "просмотреть карты"). В самом деле, от полученного вознаграждения за первую миссию почти ничего не осталось. К счастью, его ожидает межгалактический банк с выигрышем (на юг; на запад), при котором разорившийся картежник должен спасать свое положение. Достаточно неразумное занятие, но которое позволяет каждый раз загребать 15 "баксов" (insert card in slot – "вставить карточку в щель"; step on scale – "шаг по шкале"; leave scale – "покинуть шкалу"; всего 7 раз). Заработав 105 штук пластиковых денежных купюр, Джон ищет танцзал (на восток; длительное ожидание).

Это место очень таинственное. Здесь и с растениями что-то не в порядке: они ведут весьма странную собственную жизнь. Джон начинает понимать: этот игорный дом – вовсе не игорный дом! Фактически он находится в вычислительном центре, и вирус захватил его в виртуальной действительности! Неудивительно, что ни одна душа не беспокоится о разорившемся космонавте! Для продолжения своего задания, Джон должен продолжать моделирование до срыва.

В баре "Одинокое Сердце" (на север) швейцар кидает взгляд на кредитную карточку Джона (show card to man – "показать карточку"; на запад). Джон направляется к покерному столу. Он берет лист (insert card in slot – "вставить карту в щель"; deal cards – "раздать карты"; wait – "подождать"; выиграть фактическую ставку). Джон выигрывает – а затем выигрывает еще и еще. По-видимому, в этой виртуальной реальности нельзя проиграть. Но... Вирус упустил из виду одну маленькую особенность правил игры в покер (deal cards – "раздать карты"; fold – "перетасовать"). Внезапно фальшивая действительность исчезает как призрак и уступает место реальным событиям...

Но все происходит не слишком приятно. Ничего удивительного, что, наконец, демон подсознания игрока оказывается ответственен

за весь сценарий преисподней. Джону становится ясно, с какой целью перед началом миссии его подвергли испытаниям на устойчивость духа. Здесь недалеко и до помешательства!

Уже в первом же игорном притоне его подкарауливает многоголовый огнедышащий дракон. Джон хватает ржавый меч и отрубает чудовищу одну из его голов (take sword – "взять меч"). Как известно из сказки, после каждой отрубленной головы у чудовища вырастают сразу две (attack hydra with sword – "сражаться с гидрой мечом"). Положение становится еще более запутанным: в северной камере (на север; длительное ожидание) его ожидает еще одно ужасное видение из плохих снов: невидимый демон. Напротив, бродящие статуи в игровой комнате (на север) выглядят симпатичными, если не принимать во внимание, что их взгляды могут довести до безумия. Пребывание в этом приятном местечке не кажется благоразумным, и Джон быстро спасается бегством (многократно на север).

Целые полчища демонов своими ловчими сетями начинают атаковать Джона. Опять он достает свой меч (2x cut net with sword – "дважды разрезать сеть мечом"; take sack – "взять мешок"; take net – "взять сеть"). Он начинает постепенно паниковать. Джон спешит дальше в северном направлении – назад к первой пещере (многократно на север; put ash in sack – "положить золу в мешок"), а затем к невидимому демону (на север; вскоре появляется сообщение "you hear a scuffle on the stalagmite shelf" – "вы слышите звуки схватки на выступе сталагмита"; длительное ожидание). Демон сидит в непосредственной близости от Джона; тот бросает золу на полку (throw ash on shelf – "бросить золу на полку") и сразу после этого запутывает его сетью (throw net on demon – "набросить сеть на демона"). Джон может теперь глубоко вздохнуть. Спокойно он берет мешок и кольцо (take sack and ring – "взять мешок и кольцо"). С кольцом на пальце он неуязвим (put on ring – "надеть кольцо"). Очень успокаивающее ощущение! Теперь статуи ему больше не страшны (на север; wait – "ожидать"). Странная фигура бредет через комнату спотыкаясь. Джон накрывает ее мешком (put sack on Name der Statue – "накинуть мешок на имя статуи"). Затем он собирает в сумку немного пыли от статуи (take sack – "взять мешок"). Очень верное средство, для того чтобы одарить дракона приступом кашля (на юг; на юг; throw dust on hydra – "бросить пыль гидре"). Бешенство чудовища будет обращено против него же самого. Все больше растут головы, все быстрее, и вдруг вторая искусственная действительность разрушается. Иначе не было бы пережито опаснейшее приключение.

После достойной встречи на космической станции, Джон отправ-

ляется в бар "Голубое Сияние" и принимает пару капель настоящего алкоголя. Но где же, черт побери, его гонорар? Существуют ли эти проклятые компьютерные вирусы? Джон на этот раз полностью безучастен, ему впервые удается выспаться (на запад; на запад; sleep – "спать").

На следующее утро контрольные лампочки на информационном терминале совершают дикую пляску (put card in slot – "вставить карточку в щель"; прочесть новое сообщение). О, нет, неужели опять этот вирус! Сначала Наблюдательная Вышка, затем преисподняя, а теперь и Гейтвей – все это ложь! Пора кончать с этой игрой в виртуальную реальность. Но не хватает спасительного пароля для системы (на восток; на северо-запад; вверх). Поскольку техник делает откровенную паузу, Джон незаметно берет руководство (take manual – "взять руководство"). В специальном помещении (down – "вниз"; на юго-восток; на восток; на восток; на восток; на север") он быстро просматривает это руководство (read manual – "читать руководство"). Для каждого дня имеется свой код. И в ячейке с фактической датой имеется код, обеспечивающий выигрыш. На терминале (на юг; на запад; на запад; на запад; на северо-запад; up – "вверх") происходит возврат в реальный мир (lie on coach – "лечь на диван"; wear collar – "надеть воротничок"; type password – "ввести пароль"; press button – "нажать кнопку").

Но какой же из действительностей можно на самом деле доверять? Джон совершенно зря занимается философским анализом данного случая, поскольку вирус побежден, а он сам стал богаче на 25 миллионов...

HEXUMA – THE KAL'S EYE ("ШЕСТЬ ОСКОЛКОВ КАМНЯ ГЛАЗА")

Путь через первые три Мира. Можно считать, что половина награды уже есть у того, кто сумел пройти так далеко и обладает тремя из шести драгоценных камешков. Но правильно, все нужное происходит лишь в последнем Мире, в эпоху легенды, и еще в двух других. Все, приводимое здесь, лишь отрывок из полного руководства. Если вы нуждаетесь лишь в небольшом указании, ищите соответствующие места с помощью выделенных слов и читайте только о том, что вы действительно хотели бы знать!

Старый Дом Хоуторна

Я пришел в понедельник вечером. Понедельник – плохой день, и погода на Лоун Хилл была действительно отвратительная – холодная и дождливая. Я уже подумал про себя, что здесь меня, наверняка ожидает пара сюрпризов. Несмотря на это, я прошел внутрь этих каменных стен и был удивлен, как уютно все это выглядит. Но радостное настроение продолжалось недолго – на полу я обнаружил бумажку от моего шефа, старого Мортимера. В своей милой манере он объяснял, что мне нужно было бы здесь сделать.

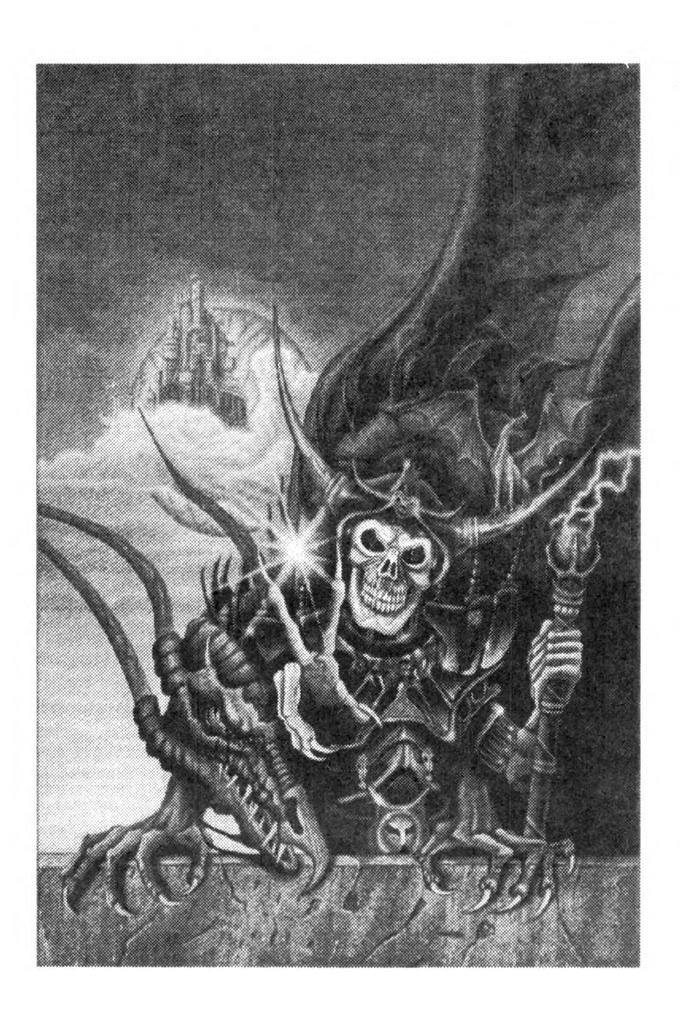
Я немного огляделся в вестибюле, и вдруг раздался звонок в дверь. Конечно, я открыл дверь. Там стоял почтальон, весь промокший от дождя, держащий конверт, который был очень старым. Я взял у него его, и он пояснил, что этот конверт – с затонувшего почтового парохода. Парень ушел, оставив очень странные следы ног в саду.

Я вышел наружу и осмотрел их. Да, скоро кто-то должен нанести мне сюда визит! Далее на юг от дома лежит поле, на котором происходит что-то очень странное. Прочь отсюда! На восток от старого сарая все спокойно, а вот на западе мне встретилось хрюкающее чудовище, и я счел нужным возвратиться в дом. Теперь нужно бросить взгляд на конверт! Только я захотел с помощью старого меча без ручки, взятого в библиотеке, вскрыть письмо, как что-то сильно забилось в оконную решетку. Я увидел рожу с тремя глазами, окруженную довольно неприятными когтями. Этот монстр прошел прямо к следам в саду! Быстро к двери и закрыть засов! К сожалению, я оказался недостаточно проворным. Дверь уже открывается, и отвратительный монстр входит внутрь. Я не очень удивился, когда он произнес пару угрожающих слов о каком-то Кале и опять исчез в ночи.

Конечно, я пока не знал, что же он хотел от меня, и поэтому было самое время внимательно осмотреть таинственный конверт. Клинком самурайского меча я разрезал шпагат на конверте. Отложив клинок в сторону, я внимательно стал изучать адрес и имя отправителя. Конверт был от некоего Джона Пайлстаффа из Лондона и адресован Оуэну Джаггеру, владельцу этого дома.

Внутри конверта я нашел старый дневник, письмо и странный осколок драгоценного камня. Я сел и задумался, вертя осколок в руках.

Можно сказать, что все здесь вертится вокруг таинственного подвала, который надо найти!



Поскольку в таинственных подвалах обычно очень темно, мне пришло на ум зажечь свечу в хрустальной люстре, которая висела в вестибюле над моей головой. Но это оказалось не таким простым делом. Мечом, которым я владел и у которого клинок был остер как бритва, я чуть было не лишил себя жизни, когда пытался перерезать трос, на котором висела люстра.

В библиотеке я нашел биллиардный кий, который можно было разобрать, и его рукоятка как раз подошла к моему клинку. Тем самым мне удалось разрезать подвеску люстры.

Одна свеча осталась невредимой, и я взял ее с собой вместе с длинным тросом, поскольку знал, что трос – основное снаряжение в любом приключении. Теперь меня интересовало, откуда я могу добыть огонь, чтобы зажечь свечу. Я вспомнил одно место в дневнике Оуэна Джаггера, в котором он упоминал, где дома у него находится зажигалка, спрятанная от его маленького сына Гарольда.Я поискал зажигалку и нашел ее.

К сожалению, она была пуста. Но и здесь мне помогла моя память. Старый Оуэн в своем дневнике говорил и о бутыли с керосином, спрятанной в доме в потайном винном погребе.

Итак, я пустился на поиски. Но это оказалось не очень трудным делом: скрытые входы в таком помещении традиционно находятся в старом стенном шкафу, за деревянной обшивкой стен или в большом камине. Я оказался прав и очень быстро нашел вход – он оказался в камине вестибюля. Гораздо быстрее я обнаружил и механизм: это был незакрепленный камень, скрытый в камине за копотью и сажей. Я нажал на него – напольная плита отодвинулась в сторону и освободила проход вниз. Внизу в винном погребе я нашел несколько очень больших полок, но в дневнике были указания, в какой из бутылей должен находиться керосин. Я нашел ее достаточно быстро и наполнил керсином зажигалку. К счастью, она действовала – я ее зажег! Затем с помощью зажигалки я зажег свою свечу и начал обследовать чулан, расположенный к западу от винного погреба. Под всем старьем в чулане, я нашел мотыгу с винтовой резьбой, у которой когда-то была рукоятка. Мотыга очень легко наделась на рукоятку от биллиардного кия. Возможно, это мне пригодится позже, и я взял ее с собой.

Я возвратился в вестибюль, для того чтобы теперь обследовать таинственный подвал. Чтобы найти вход в подвал, я отправился искать какие-либо указания в библиотеке. Там мне вначале не везло, но затем я обнаружил за большим диваном клочок старой бумаги.

К сожалению, сразу достать его я не мог – тяжелый диван не хотел просто так отодвигаться. Ничего удивительного: старый паркетный пол был неровным и слегка поврежденным – ничего нельзя было без труда сдвинуть с места. Я взялся за поиски вспомогательного средства.

На первом этаже я нашел полупустой тюбик с воском для пола. Он лежал в выдвижном ящике кухонного стола. К сожалению, только один воск вряд ли мне поможет. Мне нужно было найти что то такое, с помощью которого я смог бы пол смазать и немного отполировать. Когда я оглянулся по сторонам, то вскоре обнаружил желаемое вспомогательное средство: в ванной комнате лежали старая мочалка и зубная щетка. Не самая лучшая находка, но подойдет. К сожалению, когда я хотел взять мочалку, мне пришлось познакомиться с моим вторым противником в этом приключении: это был отвратительный старый паук, который сидел на мочалке и не хотел ее покидать. Кроме того, по краю зубной щетки паук сплел свою сеть. Прежде чем разорвать сеть и добраться до зубной щетки, я подумал, что паутина может помочь удалить паука с мочалки – мне нужно только раздобыть муху и бросить в паучью сеть! Мух было вокруг достаточно, одна из них уже довольно долго донимала меня. Но как мне поймать это проворное существо?

Вскоре я нашел подходящий сосуд – старую закрывающуюся бутылку из под джема, но, к сожалению, его засохшие остатки внутри не могли быть притягательными настолько, чтобы служить приманкой для мухи. Мне пришлось обыскать весь дом, чтобы найти что-нибудь получше.

В доме оказалось еще одно место, которое я пока не обследовал: люк в потолке верхней лестничной площадки я, конечно, не мог пропустить. Возможно, это был проход на чердак!

Я сначала перетащил кухонный стол на лестничную площадку и установил его прямо под люком, затем влез на стол, открыл засов с помощью прихваченной с собой мотыги и поднялся наверх.

Из-за темноты мне пришлось опять зажечь свечу, и вскоре в выдвижном ящике старого кухонного буфета я нашел то, что искал: приманку в виде забытого здесь старого кусочка сахара, который не был съеден мухами!

Я слез с верхней лестничной площадки и поставил бутылку из под джема, в которую положил кусочек сахара. Старого мухолова, который висел на кухне, я оставил на месте, поскольку он больше отгонял мух, чем привлекал.

Мне пришлось проявить терпение. И вот муха в ловушке! Там

она очень быстро погибла. Войдя в ванную комнату, я бросил муху в паучью сеть. Мне посчастливилось: паук поспешил полакомиться мухой.

Итак, мочалка была у меня в руках. Я спустился вниз в библиотеку, выдавил содержимое тюбика на мочалку и намазал им пол. Все получилось очень хорошо, но мне нужно было только немного отполировать клейкую мазь. Однако у меня был лишь один, не совсем подходящий для этого, инструмент – старая зубная щетка. Я получил доступ к ней, когда бросил мочалку в ванную. Паук моментально устремился на свое любимое место, и я мог вполне безопасно уничтожить паутину, для того чтобы добраться до зубной щетки.

Вскоре я опять вернулся в библиотеку, отполировал пол и смог, наконец, сдвинуть диван! Наконец-то, я добрался до клочка бумаги, который все еще лежал под ним, и смог прочесть, что же именно спрятал старый Оуэн Джаггер: окончательные данные были спрятаны в портрете Сэма Хоуторна над камином.

Конечно, я понимал, что мне не хватает лишь немного информации: она касается маленького шестиугольника – возможно, указание на самую последнюю деталь. Этот шестиугольник мне бросился в глаза еще при обследовании дома: на плюшевом покрывале, которое украшало постель в спальне, в качестве неба, был вышит этот символ.

Двумя почти цирковыми прыжками на пружинном матраце кровати я дотянулся до покрывала, сорвал его и нашел на верхней его стороне самую последнюю недостающую информацию, вышитую на нем.

В хорошем расположении духа я прошагал в гостиную, чтобы там побренчать на рояле. Правильную последовательность нот я узнал с помощью клочка бумаги, портрета и плюшевого покрывала. Но крышка клавиатуры оказалась закрытой, и мне не удалось ее открыть. Ну где же спрятан этот проклятый ключ?

Я взялся еще раз обследовать все в доме. Вскоре я кое-что нашел: на картине, висящей в гостиной над камином, был изображен путевой дорожный знак, на нем – изображения странных вещей: нужно идти на рояльную фабрику Хайгльхубер и к живописцу Мозеру... Мне выпал счастливый случай: ведь на рояле в гостиной стояло имя "Хайгльхубер"! Поэтому здесь что-то должно быть от живописца Мозера.

Так оно и было. Большая картина в вестибюле была подписана "Мозер". Но я все же продолжал искать, пока, наконец, мне не попалась на глаза небольшая дощечка под картиной, которая была

закреплена винтами на стене, и на ней стояло Глаз Кала. Может быть, что-то было за ней? Я попытался содрать ее со стены, но мне это не удалось. Я должен найти что-то, что может послужить в качестве отвертки.

Вскоре я опять наткнулся на очередное указание в дневнике Оуэна, там было сказано, что над детской библией стояло то, что я видел лежащим в детской комнате. Я помчался наверх, поднял тот предмет и нашел там маленький подарок, который сын Джаггера Харольд получил когда-то в день рождения от своей матери. С его помощью мне удалось отвернуть винт – и вот в маленьком потайном отделении я увидел ключ от крышки клавиатуры!

Успех был уже очень близок: я открыл крышку клавиатуры, проиграл магическую последовательность нот, и в следующий момент изнутри рояля раздалось подозрительное хлопанье! Внутри рояля я нашел тяжелый мраморный шар, приблизительно такой величины, как апельсин или биллиардный шар! Точно, это был он! В одно мгновенье я оказался в биллиардной и храбро бросил шар в одну из луз. И вот что произошло: поверхность биллиардного стола наклонилась назад, и в следующее мгновенье открылась лестница, которая вела вниз в темноту!

Я собрал все свое мужество, проверил все свои пожитки и стал спускаться по твердым ступеням вниз. Я достиг подвала, сильно напоминавший мне тот, который старый Оуэн Джаггер так подробно описал в своем дневнике. И теперь я решил придерживаться его советов: выкопал киркой ямку в полу и нашел там таинственную каменную плиту. Мне удалось ее приподнять. Под ней оказалась странная черная яма. Она было неглубокой, и я забрался в нее. Внимательно осмотревшись, я обнаружил зловещий рельеф и деревянный рычаг, который торчал из горизонтальной щели. После некоторого обдумывания я решил, что стоило бы проникнуть в суть последней тайны этого дома, которая несомненно была скрыта за этим рычагом. И я нажал вниз на рычаг. Он сразу же сломался, но я быстро нашел ему замену: ручка биллиардного кия. Но в этом момент что-то загремело наверху в вестибюле, не зря я опасался, что скоро меня посетит трехглазое чудовище!

Лихорадочно обдумывая свое положение, я пробежал глазами всю окружающую меня картину и пришел к выводу, что сначала мне лучше вернуть рычаг в верхнее положение. Мне посчастливилось: в том момент, когда чудовище достигло подвала, каменная плита надо мной опустилась вниз, и я оказался в безопасности. Затем я нажал рычаг вниз. Пол подо мной не выдержал, и я с шумом скатился вниз в неизвестное помещение...

Таинственный подвал Дома Хоуторна

Я огляделся вокруг, и мне стало ясно, где я оказался: Оуэн Джаггер в своем дневнике очень подробно описывал это таинственное место связи между мирами! В следующих пяти мирах должны быть скрыты другие осколки драгоценного камня, и это было то место, из которого я мог бы до них добраться! От волнения меня знобило, но я прошел на другую сторону, чтобы подробнее изучить магический круг из шести камней.

С помощью стихотворений в дневнике было не сложно найти те комбинации, с помощью которых, можно было активизировать магический каменный круг. Все в одинаковой степени было для меня незнакомо, и я просто бросил монету и разыграл, куда мне следовало бы идти сначала. Затем я вошел в каменный круг, активизировал его, и в следующий момент какая то неведомая сила увлекла меня с собой...

В ледяном мире

Когда я пришел в себя, первое, что я почувствовал, был жестокий холод. Уже через несколько секунд я дрожал всем телом, и мне стало ясно: в ближайшее время я должен что-то предпринять, чтобы не замерзнуть. К счастью, я находился в небольшой нише в скале, куда очень холодный ветер не мог проникнуть – ветер, который свирепствовал снаружи в бесконечно белой стране, состоящей из льда и снега. В моей скальной нише, к великой радости, я нашел некоторые вещи, которые могли меня спасти. В ящике лежали: теплое меховое пальто с капюшоном и высокие сапоги на меху, а в карманах пальто я нашел теплые рукавицы. На одной из скал лежали снежные очки; я поспешил натянуть на себя все эти вещи.

Наконец, я мог спокойно оглянуться вокруг. Благодаря флагу, который висел на стене, стало ясно, что я натолкнулся здесь на следы какой-то прежней экспедиции. Здесь стоял также большой бочонок из под жира, внутри которого был протухший китовый жир. Единственный полезный инструмент, который я смог обнаружить, была большая деревянная дубинка, прислоненная к стене в одном из углов ниши. Я забрал ее с собой. Поскольку больше ничто не привлекло мое внимание, я осторожно высунул свой нос из ниши. Снаружи свистел ветер и, я, еще глубже натянув капюшон, отважился выйти наружу.

Вид ледяной пустыни был достаточно удручающим. Сначала я

не знал, стоит ли мне рисковать – но одно было ясно для меня: где-то здесь должен находиться еще один осколок Глаза.

Итак, я зашагал прочь. Сначала я пошел на север, затем еще на север, затем – на запад, а может быть это был восток? Этого точно я не знал. Неожиданно я обнаружил, что стою перед обрывом. Ветер немного приутих, к счастью, снег здесь был потверже и поэтому я не так глубоко проваливался в него. Пройдя по обрыву вверх, через несколько минут я достиг края маленького плато.

Здесь господствовала неземная тишина: буря уже не ощущалась, холод больше не казался мне таким пронизывающим, и вообще все выглядело значительно лучше. На середине плато, я увидел очень большой черный камень. Подойдя к нему поближе, я обнаружил, что он представляет собой монолит из черной скальной породы. Он был загадочным. Вначале я вообще ничего не мог понять, но присмотревшись более внимательно, увидел рельефное изображения. На одном из них монолит парил в воздухе. Под ним было видно черное отверстие.

Я обдумал все это и, наконец, пришел к выводу, что мне нужно этот предмет отодвинуть. Я предпринял, все что мог: давил, старался сдвинуть, потом обвязал камень своей веревкой и потянул что есть сил. Но ничто не помогало, он лежал неподвижно. Вдруг мне показалось, что тот стал очень теплым...

В монолите было очень глубокое отверстие – пустая глазница морды чудовища! Для пробы я бросил немного снега внутрь впадины. Тот сразу же растаял и превратился в пар. Неожиданно я вспомнил свои школьные годы, старого преподавателя Куртхена, который отчаянно пытался привить мне любовь к физике. К счастью, у меня кое-что от его стараний осталось. Я сообразил, что смог бы монолитную глыбу поднять в воздух с помощью снега! Но для начала мне нужно было что-то, с помощью чего можно было бы заполнить глазное отверстие. Я внимательно осмотрел глыбу вокруг, обнаружил пару щелей и пришел к выводу, что мой осколок драгоценного камня подошел бы к ним! Так и оказалось. Я заполнил снегом эти щели – трижды мне пришлось собирать снег – затем вставил осколок в отверстие и сильно повернул. Начало громыхать, бурлить, трещать, и я поспешил добраться до края плато. В следующий момент я услышал сухой удар, который исходил от стен скалы, в воздух полетели обломки, поднялся пар – и все опять стало спокойным, но монолитная глыба исчезла, и я увидел в земле очень большое отверстие. Я победил!

Теперь мне предстояло под обломками найти свой осколок дра-

гоценного камня и детально обследовать образовавшееся отверстие. Оно круто спускалось в темноту, и не видно было ни каких либо ступенек, ни лестницы. Я крепко привязал свою веревку к биллиардному кию, получился замечательный якорь, который я уложил поперек отверстия, а затем бросил веревку вниз и стал спускаться по ней. Мне не повезло – веревка не достигла дна. Я висел в темноте на ее конце и не знал, что меня могло ожидать там внизу. Тогда я поднялся по веревке опять наверх и стал размышлять над возникшей проблемой.

У меня появилась хорошая идея – нужно сначала набросать снег в отверстие, чтобы смягчить мой прыжок.

Что могло ожидать меня там внизу? Неприятная догадка принесла огорчение – может быть, там меня ожидает это чудовище из Дома Хоуторна или же что-нибудь похуже! Ничего я не забыл?...

У меня вновь блеснула идея! Я подумал о том бочонке с китовым жиром – и мне стало ясно, что внутри него заключено решение! Нужно вооружиться чем то, на что здесь, в этом холоде, никакой монстр или снежный человек не мог рассчитывать: огромный, ярко сияющий факел!

Я застегнулся, натянул плотнее капюшон и направился в обратный путь к скальной нише. Там я сделал следующее: снял со стены флаг, обернул им деревянную дубинку и воткнул ее в бочонок. Боже мой, как она воняла! Но она могла гореть, как пересохшая рождественская елка! Я отправился в путь и через пару часов был опять на плато.

Только теперь я решился спуститься и спрыгнуть с конца веревки вниз. Я благополучно приземлился в большую груду снега, которую я набросал раньше. Секундой позже сверху упала моя веревка, и я снова был при полном снаряжении.

Оглядевшись вокруг и ничего особенного не обнаружив, я направился через проход на запад. Вскоре я подошел к решетчатой двери. За ней лежало то, что составляло цель моего путешествия в этом мир! Я увидел большой сундук, на верху которого лежал еще один осколок драгоценного камня Глаза!

Но я увидел и кое что-другое: рядом находилось чрезвычайно неприятное существо. Это был огромный белый медведь, который блаженно спал на полу, и мне не хотелось его будить. Тем более я заметил, что у зверя было три глаза. Но я был вооружен! Что бы могло напугать этого медведя больше, чем мой огромный факел? Я зажег его и решительно двинулся вперед. Вначале ничего хорошего не произошло, поскольку решетчатая дверь была закрыта! Но это

оказалось легко преодолеть: ключ я нашел очень быстро – под снежной грудой на дне шахты. Сразу же после этого я вернулся назад, чтобы отпереть дверь. В этом момент медведь проснулся. С громким рычанием он бросился на еще закрытую дверь, почуяв чужака. Мужественно я открыл решетчатую дверь и пошел на чудовище! Когда я дал попробовать медведю мой факел и немного подпалил ему шерсть, он взвизгнул как маленькая собачонка и стремительно бросился куда-то в глубину пещеры. Теперь дорога была свободна. Я схватил осколок драгоценного камня, и уже в следующий момент какая-то сила потянула меня опять назад в подвал дома Хоуторна, в магический круг из шести камней!

В глубокой древности

Мое следующее путешествие привело меня в поистине удивительное место: я оказался вблизи от устья реки, и сразу же душа моя ушла в пятки – внезапно из реки вынырнул громадный ящер и взгромоздился у скалы к северу от меня! Это был настоящий тиранозавр – если мне основательно не изменила память. Я сделал полдюжины глотков и попытался остаться спокойным. Чудовище уставилось на меня неподвижным взглядом, и я не сразу сообразил, что оно воспринимает меня не более чем закуску. Оправившись от первого шока, я заметил странное отражение света, поблескивающего иногда с вершины скалы, перед которой стоял тиранозавр. Это выглядело так, как-будто солнечные лучи отражались от блестящего предмета. Затем я почувствовал вблизи очень терпкий запах. Рядом со мной на земле лежала огромная высохшая лепешка – нетрудно было отгадать, что здесь недавно было большое животное. К счастью, лепешка была тверда как доска и воняла вполне сносно. Вскоре я догадался, что этот запах держит тиранозавра на расстоянии, и я могу двигаться на юг, не боясь этого субъекта за спиной, потому что лепешка все еще лежала между нами!

Итак, я мог теперь спокойно обследовать местность. Но вскоре я обнаружил, что меня ждут другие опасности. Южнее я увидел гигантского бронтозавра, рыщущего в поисках чего-либо съестного; недалеко от него грыз свою добычу громадный саблезубый тигр. Он позволил мне уйти с миром. В папоротниковых зарослях я обнаружил другого классического представителя животного мира мелового периода – трицератопса, который топтался вокруг, почти такой же огромный, как целый дом, с могучими рогами. Немного позже я обнаружил, наконец, еще одну дорогу – по реке, но и она была не особенно безопасна, поскольку там то и дело появлялись из воды

очень колючие спинные плавники как напоминание о том, что лучше как можно быстрее исчезнуть, если мне дорога жизнь. Хотя со мной в этот момент ничего не происходило, мне казалось, что я сижу в навозе. Ну где же взять еще один осколок проклятого драгоценного камня – его я должен достать, если хочу получить шанс пережить все приключение! Единственное указание, которое было у меня, это – отражение света сверкающего с небольшой скалы. Но туда я не могу попасть: там стоит тиранозавр, неподвижный как сама скала. Как же мне выманить его оттуда, не рискуя при этом своей жизнью?

При обследовании местности я обнаружил кусок мяса – он, пожалуй, пришелся бы по вкусу этому чудовищу. Кусок лежал, естественно, рядом с саблезубым тигром, и я был совершенно не уверен, что он добровольно его отдаст.

Итак, мне предстояло выманить и саблезубого тигра. Но тот был очень доволен своей добычей и не имел никаких оснований покидать свое место. Положение было довольно запутанное. Мне пришло на ум, что нужно каким-то образом всех этих гигантских животных свести вместе, для того чтобы убрать оттуда ящера. Я еще раз тщательно осмотрелся вокруг, и наконец, сообразил: трицератопс должен быть заклятым врагом тиранозавра. Он был вполне подходящим союзником, для того чтобы прогнать огромного пожирателя мяса и, вероятно, единственным здесь, кто был в состоянии это сделать. Итак, мне предстоит натравить тиранозавра на трицератопса с помощью куска мяса. До него я бы мог добраться, только если бы мне удалось прогнать саблезубого тигра – возможно, с помощью бронтозавра. Перед этой громадиной саблезубый тигр, наверняка, не устоит. Теперь мне нужно только найти что-то, с помощью чего можно было бы заманить бронтозавра в степь к саблезубому тигру. Это казалось вполне возможным, поскольку бронтозавр уже длительное время рыскал в поисках чего нибудь съедобного! Вот я и нашел: в одном из следов от ног огромного пожирателя растений я обнаружил пару раздавленных листьев банового куста, которые бронтозавр поедал особенно охотно. Это растение я обнаружил у реки, на небольшой песчаной косе. Но опять встала старая проблема: как я смогу пересечь реку, где резвились чрезвычайно неприятные создания? После некоторых колебаний на ум мне пришла блестящая идея. Лепешка! Если она может держать на расстоянии огромного тиранозавра, почему бы ей не делать это в отношении речных животных?

С помощью своего меча я изрезал лепешку на куски и собрал их вместе с помощью листа. Я пошел прямо к реке, подождал, пока из воды не показалось одно их этих животных, и высыпал куски навоза

ему на голову. Это возымело действие. Колючее чудовище спрятало свою ужасную морду и больше не показывалось. Путь был свободен.

Я перешел вброд реку к одному из валунов, который лежал в воде, и взобрался на него. Течение здесь было очень быстрым, и сначала мне не удавалось достичь песчаной банки на середине реки. Но что за искатель приключений, не использующий имеющийся при нем инструмент? Я сконструировал себе якорь для бросания из рукоятки биллиардного кия, кирки и веревки. Затем я бросил это орудие на ствол дерева, которое лежало на песчаной банке, – и попал в десятку! Минутой позже я достиг этого места и огляделся вокруг.

И здесь были опасности – это ужасный гигант паук, точно такого же вида, что и тот в одном из моих приключений. Он сидел в засаде, чтобы лишить жизни кого- нибудь. Однако этого паука нельзя было прогнать, и мне пришлось быть достаточно отважным, чтобы набрать для себя бананов.

Проклятое существо меня очень напугало, прыгнув на мою руку, но я заметил, что у него нет ядовитого жала. Наоборот, оно оказалось довольно ласковым, и я подружился с ним. Я взял не только бананы, но и монстра-паука.

С помощью моего якоря я быстро добрался назад к валуну, и когда я переходил реку вброд у самого берега, водяное животное не показывалось из воды. Таким образом, мне удалось осуществить свой план. Я осторожно прокрался мимо саблезубого тигра, положил бананы рядом с ним и быстро вернулся назад. Прошло немного времени, когда сюда добрался бронтозавр, охочий до бананов, и саблезубому тигру пришлось у браться, не очень охотно, но достаточно быстро. Я ожидал, пока бронтозавр опять не ушел оттуда, и пошел, чтобы взять для себя кусок мяса. Его я сразу же отнес трицератопсу и быстро убрался оттуда, поскольку этот зверь имеет такой же нрав, как и носорог. Его лучше не беспокоить. Но покоя ему не было: тиранозавр был уже совсем близко. Он мог учуять свежее мясо за десять миль, и вскоре он появился. Борьба, которая затем последовала, была достойна того, чтобы ее видеть. Обе громадины так драли друг друга, что только клочья летели. Однако победителем был трицератопс, который своими острыми рогами немного пощекотал брюхо ящеру! Последний спасался бегством. Я всех их перехитрил! Путь к скале был свободен.

Когда я туда добрался, то обнаружил, что одно из яиц, которые там находились, оказалось вскрытым, и я не смог нигде обнаружить его содержимое! Когда я взобрался на скалу, то смог познакомиться с милым маленьким детенышем – он был почти с меня ростом. Это

был, вероятно, детеныш ужасного тиранозавра, к счастью, он не умеет пока, проглатывать мирных прохожих. Во всяком случае, маленькое животное было готово на всякие проделки и у него во рту был осколок драгоценного камня. Скольким опасностям я себя подвергал, чтобы добыть этот осколок! Ни секунды не колеблясь, я храбро бросился на детеныша ящера. Но как ни старался, я ничего не мог сделать! Зверь был быстр и ловок и все время ускользал, т. к. не боялся меня. Как я уже знал, трехглазое животное было всего лишь животным и никак не могло иметь иммунитета против всех ужасов вселенной. И кто же, спрашиваю я вас, может устоять против действительно огромного, ужасного и отвратительного паука чудовища? Никто, ни один искатель приключений, ни Тарзан, ни какое ужасное страшилище, и тем более, не это трехглазое животное! Я вытащил своего паука и показал его детенышу ящера; он взвизгнул от ужаса, бросил свой осколок и пустился бежать! Итак, я опять победил: взяв осколок драгоценного камня, я пустился в обратный путь через времена и пространства в каменный круг в подвале Дома Хоуторна...

Здесь мы впервые достигли конца. Как говорят – теперь только все и начнется...

HOOK ("ЗАПАДНЯ")

Питер Баннинг – благополучный адвокат. Никто даже отдаленно не мог подумать, что этот обыватель с большим брюшком был когда-то Питером Пэном, который лишь сильно вырос.

Когда мстительный капитан пиратов Хук выкрал ребенка Баннинга, маленькая фея помогла ему перенестись в отдаленную пустынную страну – владения капитана пиратов, для того чтобы начать поиски своего малыша. Когда адвокат пришел в себя, то обнаружил себя лежащим на рыночной площади настоящего пиратского поселка. Все еще сбитый с толку, он пополз влево (на экране) к пристани. Там лежали подпорка для бельевой веревки и якорь. Питер взял эти предметы с собой и, подражая манере пиратов, тяжело зашагал через базар к правым сходням. Чтобы не вызвать подозрений надо срочно раздобыть пиратскую одежду. Он находит веревку, которую надо в первую очередь привязать к якорю. Затем он посещает трактир (слева). На одном из столов этого трактира пылилась старая пивная кружка, которую Питер стащил. По лестнице он выбрался на выступающую над стеной часть крыши здания. Для того чтобы

достичь противоположной части рыночной площади, ему пришлось три раза бросить якорь в сторону церковной башни и раскачиваться, как Тарзан.

Там он стал барабанить в дверь и успел отпрянуть назад, прежде чем старая женщина открыла ее. В нужный момент при обратном полете он сорвал шляпу одного пирата, который брел внизу по улице. С таким оснащением Питер направился к исходной точке своего приключения. Там на ветру развевалось выстиранное пиратское платье. С помощью штанги Питер стянул с веревки жакет. В одном из его карманов даже нашлась золотая монета.

С одним жалким талером ничего не сделать капитану Хуку. Для улучшения своего положения с наличностью Питер идет на Аллею Преступников, высматривая д-ра Чопа. За каждый золотой зуб дантист дает по одному дукату. Дважды наш герой заставляет запустить сверло дантиста. В качестве компенсации за перенесенную боль он на прощание прихватывает с собой с окна солнцезащитный экран.

От пирса вправо рядом с главной улицей расположена дверь, которая ведет в трактир "Скрещенных Мечей". Здесь еще две кружки ожидают своего нового владельца. Тяжело нагруженный, Питер вновь попадает на Аллею Преступников. На этот раз в самом начале пути он сворачивает налево в прокуренный трактир. Бармену за стойкой он передает одну за другой все три кружки и все свои деньги за три пол-литровых порции пива. Вместо того, чтобы насытить свою утробу, он угощает им одинокого корсара за левым столиком. Как только тот, напившись, откидывается в сторону, Питер приближается к нему и выкрадывает у него штаны. Наконец, его одежда укомплектовано полностью. Питер скрывается на пирсе за солнцезащитным экраном и переодевается. Свои пожитки он обвязывает бельевой веревкой.

Переодетый, Питер добирается по бульвару Уголовных Преступников до гавани, в которой стоит на якоре корабль Хука. Благодаря своей новой одежде без затруднений он проходит на борт и из трех бочонков крадет девять золотых монет. Свое богатство новоиспеченный пират сразу же обменивает на детектор металлов (на рыночной площади влево от мастерской портного). С помощью этого металлоискателя Питер преследует капитана пиратов. Для этого он помещает искатель на крест, который нацарапан на песке пляжа перед шлюпкой. Теперь – опять на корабль Хука, где происходит первая встреча двух соперников, в результате которой неопытный Питер, оказывается в воде. На морском дне с помощью штанги он ремонтирует разбитую подъемную систему. После этого наш герой,

оказавшись водолазом, случайно, кидает взгляд на большого моллюска (справа). Появляется и маленький моллюск.

Вместе с моллюском-мамой Питер, наконец, выбирается на поверхность моря. Нащупав твердую почву под ногами, он движется направо в лес, расположенный далеко от берега. Отсюда к убежищу похищенного ребенка ведет единственная дорога (направо; направо; направо; вверх; направо; вверх; влево; вверх; влево; влево).

В последнем кадре лабиринта Питер попадает в западню. К счастью, маленькая фея "Колокольчик" оказывается поблизости и освобождает его. Где-то здесь прячут похищенного ребенка.

В столовой, где обедает много людей, наш герой решает сделать лучшее, чем просто набить свой живот. Он спешит влево в мастерскую и берет со стола стрелу. Следуя далее в том же направлении, он обнаруживает пустую рыболовную сеть. В ее петлях застрял шнур, который Питер распутывает и прячет у себя. Теперь он обращается к "четырем временам года". У дороги он срывает розы. Рядом с кустом большая птица отложила свои яйца. Питер крадет их, с помощью маленькой раковины. В мастерской он обменивает их на большой кусок резины, и продолжает свой путь в сторону круглого пруда, справа от столовой. Там он вручает маленькой фее розу в знак благодарности за ее помощь. Из большой ветки дерева (справа) Питер сооружает первоклассный лук. В мастерской, он крадет свирель с подставки, находящейся за скамьей.

На скале над круглым прудом Питер втыкает резину в петлю. Получается отличная катапульта для взлета. Еще слишком рано ее испытывать. Сначала Питер упражняется в полетах со скалы (справа), с которой он трижды падает. После испытаний он заговаривает с прокаженными (слева) у подножья утеса...

Питер бежит к круглому пруду, любимому убежищу детских дней. Поочередно его взгляд падает на кровать, маленькую деревянную хижину, стол и остатки костра. Внезапно в его голове происходит какой то щелчок: Питер Баннинг – это не какой- то там житель Нью-Йорка, а непобедимый сказочный герой Питер Пэн.

Уверенный в победе, он несется на корабль злого пирата Хука и вызывает похитителя своего ребенка на бой на саблях. Если наш герой во время боя выбирает правильное положение, то он вытеснит своего противника немного влево. Выбираемая последовательность замечаний такова: первое, третье, второе и третье. Тот, кто еще раз выбрал третью фразу, окончательно посылает похитителя ребенка за борт и заключает своего сына в объятия...

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II ("КОЖАНЫЕ БОГИНИ ФОБОСА II")

Прежде чем заняться Богинями Фобоса, сначала обратимся к доброму Барту с Планеты Икс. Когда кончилось топливо в его космическом корабле, ему ничего другого не оставалось, как совершить вынужденную посадку на Землю. Причем у него было целых три проблемы: урчало в животе, корабль дымил, и ужасно болели раны. Все же наш пришелец больше всего страдал от самой первой из проблем. Итак, Барт ищет в Атомном Городе и его окрестностях запасные части для своего корабля. На строительной площадке он обнаруживает дорожную шапочку.

В закусочной его взгляд падает на кисть винограда. Есть этот плод он не может, однако может взять его с собой. То же самое относится и к бутылке из мусоросборника в индейской резервации. Выуживает он для себя также и монеты из автоматов, торгующих выпивкой. Атомный Город – сонный захолустный городишко, но все же, чтобы не потерять ориентировку, Барт бросает взгляд на план города, который висит в полицейском участке. Когда наш неземной друг пытается покинуть город, путь ему преграждает шериф. Как и следовало ожидать, неземной субъект – возможно, коммунист? Он подвергается предварительному заключению. Однако все получилось удачно: поскольку на умывальнике в камере лежит кусок мыла – еще одна необходимая запчасть! Барт вздергивает свою лазерную пушку и продырявливает стену. Очутившись опять на свободе, он обращает внимание на знак остановки перед церковью. Один выстрел, и восьмиугольный металлический лист уже у нашего героя. Теперь Барт ищет дом профессора Зандлера. Джимми, сын ученого, в обмен на бластер дает ему утюг. Разбогатев на целый утюг, Барт спускается в подвал дома и активизирует климатическую машину. По возвращении в центр города он посещает бар. На биллиардном столе лежат несколько шаров. Из них только черный подходит для поврежденного корпуса космического корабля. Для завершения ремонта корабля не хватает лишь тыквы! К счастью, прямо перед дверью розничный торговец предлагает овощи. За доллар, взятый из автомата, Барт получает ее.

После того как в Атомном Городе он повредил себе щупальце, ему необходима передышка. На стоянке он встречает Зика и Лидию. Он забирает у них лекарство и готовый к употреблению изотоп. Непогода вызвала неполадки в близлежащей атомной электростан-

ции и на нашего героя никто не обращает внимания. Барт со своими двумя спутниками направляется к космическому кораблю. Зик устанавливает запасную часть, и корабль отлетает на планету Икс.

Добравшись туда, троица сначала ищет место в отеле. На рекогносцировку времени не остается: высокий суд вызвал их к себе. В конце слушания дела наш игрок получает первую и единственную самозаписывающуюся пластинку, а также амулет, который делает его невидимым. Все готово для полета на "сад-звезду" Фобос.

После гибели корабля при приземлении троица захватывает крепость Господа. Из подвала они освобождают двух заключенных. Сразу же надевают браслеты на руку и незамеченными проходят в Центр управления. Немного спустя предводительница богинь раскрывает свои дьявольские планы. Как только она говорит, невидимка пускает в ход свою пластинку. Багаж с обличительными снимками доставляется к стартовой платформе запуска ракет с Фобоса. В багажном отсеке на корабле земляне находят свое убежище. Вскоре после этого женщины-завоевательницы вторгаются на голубую планету.

Триумфальной встрече их населением планеты наш игрок решительно мешает: в помещении местной радиостанции он устанавливает записанный диск на ретранслятор и переходит на режим передачи...

Богини изгнаны, но часть их звездного флота сохраняется. Барт может возвращаться домой, все окончилось благополучно. Теперь о Лидии и Зюке, которые влюблены друг в друга. Для каждого из них был другой путь к счастливому концу.

Они выполняли одно и то же задание, однако в амурных приключениях с представителями противоположного пола Зюк был впереди.

Ничего удивительного, что на месте заправки горючим было много красивых девушек. Не обращая внимания, Зюк упаковывает резиновый шланг, взятый из мастерской. Там как раз в ремонте находится автомобиль генерала Веджфеллоу. На переднем сидении лежит радиоустройство владельца автомобиля. Другие полезные предметы находятся в городе: надо взять с собой миску из закусочной, серу из больницы и виски из бара. Затем Зюк в доме своего отца находит Джимми. В беседе о инопланетянах, он узнает все относительно составляющих для состава "Барта". Как человек, он не может устоять перед соблазном запустить климатическую машину и включает ее. Разразившийся ливень заливает водой русло реки вблизи падения космического корабля. Но у трапа еще лежит старая шлюп-

ка. После короткого путешествия наш герой добирается до военной базы. Обернувшись назад, он обнаруживает отверстие в проволочном заборе. Невредимым он пробирается на территорию.

Для того чтобы не привлекать внимания, он натягивает на себя униформу, вынутую из шкафа слева от себя. Одетый в нее, он входит в штаб квартиру и выкрадывает ключ у секретарши. В помещении слева поблескивают пять мониторов. На одном из них установлен трехразрядный код безопасности на этот день, на другом – число, которое относится к защите от копирования.

Возвратившись в город, Зюк попадает в дом генерала. С помощью ключа он открывает выдвижной ящик письменного стола и достает розовое письмо, в котором девушка приглашает военного в свое заведение. Такое предложение не сбивает Зюка с толку. При встрече упомянутая девушка видит письмо, выглядывающее из его кармана, она выкладывает папку с секретной информацией. Если говорить точнее, дело касается пароля для сердечников реактора. Тот, кто справится с инструкцией, получит код доступа. Теперь нужно быстро сложить числа; комбинация подходит...

На военной базе Зюк еще раз надевает униформу. В доме с надписью "R1" он вводит код с консоли. Сейф открывается. Его содержимое: радиоактивный изотоп – быстрое питание для Барта.

Лидия уже ожидает нашего героя в закусочной. Вместе они отыскивают за мотелем жрицу. От нее они узнают, что Барт находится на пути к торговцу автомобилями. На стоянке Зюк изготавливает состав. Для этого он смешивает резиновый шланг, "скоч" и серу в кашеобразную массу. Барт проглатывает коктейль, а затем изотоп. Он счастлив, но жители Атомного Города – не очень.

Трое наших героя пробираются в космический корабль. Для достижения счастливого конца игра должна протекать так, как описано выше.

LEGEND OF KYRANDIA
("ЛЕГЕНДА О КИРАНДИИ")

Брэндону, внуку великого Каллака, предстоит узнать, что его дедушка превращен в камень могущественным злодеем по имени Малком. Задача внука – спасти страну, сняв с нее проклятие Малкома. Лишь после этого он может занять трон своих предков и стать властителем новой Кирандии. Для выполнения этой задачи, он берет с собой со стола заколдованную записку, не забыв прихватить

также пилу (снизу) и яблоко (из горшка). Затем он покидает родной дом и отправляется вниз. В качестве устройства для спуска ему служит корень (вниз).

Первый лес

Два экранных кадра вправо, и Брэндон подходит к пруду, наполненному слезами. Плачет природа! Он ловит одну слезу и идет дальше вправо. С дерева тихо падает лист и превращается в зеленый минерал оливин (его следует взять с собой). С этого момента Брэндон будет в самых разных местах постоянно находить драгоценные камни, причем распределение их происходит по принципу случайности. Поэтому в решении могут быть даны только общие указания.

Брэндон следует вверх и вправо. Там, в лесу, стоит алтарь. Он срывает лавандовую розу. Путь лежит влево, затем еще раз влево, затем вниз и в четвертый раз влево. Брэндон помещает слезу на ствол полузасохшей плакучей ивы, и дерево начинает цвести. К сожалению, это только лишь первый успех, основная работа еще впереди! На сцену выходит маленький Мерит, который хочет играть в салки.

Поскольку у него есть шарик, которого не хватает в лесном алтаре, то Брэндон бежит за ним. Как только тот пропадает из виду, Брэндон направляется на юг к пещере.

Он говорит с Германом и дает ему пилу. Тот обещает починить мост. Теперь –назад к озеру слез, а затем наш искатель приключений идет все время влево. Потом он входит в церковь (вверх и влево) и заговаривает со жрицей Брюн. Она может расколдовать записку Брэндона, чтобы можно было ее прочесть. Наш герой протягивает ей розу, чтобы та ее посеребрила. Только в таком состоянии ее можно будет положить на лесной алтарь. На пути к алтарю он между делом выкрадывает у Мерита его шарик.

В алтаре он кладет шарик на подходящее для него место (на самом верху) и видит: тот начинает светиться. Посеребренную розу он кладет посередине. Наконец, он получает амулет в свои руки и может теперь возвратиться в пещеру и со спокойной совестью пересечь мост.

Второй лес

Брэндон следует влево и попадает в хижину. Ого! Глаза должны сначала привыкнуть к темноте! Дракон (к счастью, сытый) и своен-

равный волшебник по имени Дарм сидят внутри тесной хижины. После небольшого разговора Брэндон получает задание раздобыть пишущее перо. Он отправляется на поиски в лес (на юг), однако сначала собирает все драгоценные и полудрагоценные камешки и оставляет их перед золотой пластиной.

При своем обходе по почти квадратно расположенному лесу все свое внимание он обращает на следующие три плода: лесной орех, желудь (на дереве) и еловые шишки (взять с собой). В Дедвуд Глейд, в пустынной местности в нижней области, в земле зияет дыра. Брэнд кладет внутрь три лесных плода, и появляется "псеудобусиа хугифлора": оригинальное растеньице, в отношении корней которого существуют разные мнения. Брэндон, конечно, в этом мало разбирается. Все мысли его направлены на одно: на первый камень в амулете.

Его он получает к концу разговора. Далее на север: на дереве сидит птица со сломанным крылом. В качестве награды за свое исцеление (она склевала желтый камень из амулета) Брэндон получает желанное перо. Его он доставляет Дарму, который за это дает ему несколько советов и магический свиток с изречениями.

В источнике, с которого начинается речка, усталый рыцарь мог бы охотно обмыть ноги. Но нет! Река таит в себе "Солнечный Камень" ("SUNSTONE"). Возникшее чувство голода Брэндон спокойно игнорирует: настоящего парня не сломят пара лишних шагов и голодное урчание в животе. Их можно понимать лишь как указание на то, что что-то происходит не так.

На дереве змея охраняет большой красный рубин. Брэндону нужны, по крайней мере, два таких камня. Когда он уже становится зеленым, самое время воспользоваться амулетом. Тот нейтрализует яд змеи. Наконец, он бросает драгоценные камни в золотую чашу в такой последовательности: солнечный камень ("SUNSTONE"), гранат ("GARNET"), топаз ("TOPAZ") и рубин ("RUBY").

Впрочем, они сразу же всплывают в другом месте (частично преобразованные). Проблема достать их не должна возникнуть. Если Брэндон все сделал правильно, он получит свирель.

Теперь дело доходит и до нижней правой ширмы. Там находится вход в лабиринт. Появляется Малком, жонглируя своими ножами. Один из них он бросает даже в Брэндона, но промахивается (причина – в амулете?). Отправить нож назад (бросить)! Колдун отражает его и запирает вход в лабиринт стеной из массивного льда. Теперь Брэндон достает флейту... .

Внимание: перед входом в пещеру он должен опорожнить карманы. Ни флейта, ни записка ему уже не понадобятся. Различные камни и яблоко ему тоже не пригодятся (по крайней мере, в начале). Он должен взять с собой лишь свиток с заклинаниями.

В лабиринте

Все указания пути нужно понимать относительно входа в пещеру (место у лужи): направо, опять направо. Взять с куста три огненные ягоды, идти далее направо. Кованные железные двери закрываются за Брэндоном.

Направо (покинуть тропинку) и вверх. Положить огненные ягоды в помещение. Направо. Положить огненные ягоды в помещение. Вниз; взять три огненные ягоды с куста. Направо. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх. Взять камень. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх. Положить огненные ягоды в помещение. Направо. Взять с куста две огненные ягоды. Вверх. Положить огненные ягоды в помещение. Направо. Положить огненные ягоды в помещение. Направо.

Пантеон Лунного Света: разговор с пурпурным существом. Направо. Взять три огненные ягоды с куста. Вниз. Взять камень. Положить огненные ягоды в помещение. Вниз. Положить огненные ягоды в помещение. Влево. Положить огненные ягоды в помещение. Вниз. Взять с куста две огненные ягоды. Вниз. Положить огненные ягоды в помещение. Вниз. Положить огненные ягоды в помещение. Вправо.

Пещера в полумраке: взять золотую монету (под факелом), а также камень (справа от информации о пещере). Вправо. Взять с куста три огненные ягоды. Вправо. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх. Положить огненные ягоды в помещение. Влево. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх. Взять с куста одну огненную ягоду. Вверх. Взять камень. Положить огненные ягоды в помещение. Вниз. Взять с куста три огненные ягоды. Вправо. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх. Положить огненные ягоды в помещение. Вправо. Положить огненные ягоды в помещение. Вниз. Взять с куста две огненные ягоды. Вправо. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх.

Брэндон достигает пещеры со смарагдами: взять два из них. Наверх. Положить огненные ягоды в помещение. Вправо. Взять с куста две огненные ягоды. Вправо. Положить огненные ягоды в помещение. Вверх. Взять камень. Положить огненные ягоды в помещение.

В имуществе должны быть два смарагда, пять камней, одна золотая монета и магический свиток с изречениями.

Вернуться назад ко входу: вниз; влево; влево; вниз; вниз; влево; вверх; влево; вниз; влево; вниз; вправо; вниз; влево; влево; влево; вверх; вверх; вверх; вправо; вверх; вверх; влево; влево; влево; вниз; влево; вниз; вниз; влево; вверх; вверх; влево; вниз; влево.

Все камни бросить на чашу весов. Ворота поднять с помощью груза. Теперь – наружу и идти к желанному источнику. Выбросить монету и вместо нее взять Лунный Камень ("MOONSTONE").

В Лабиринте Дракона: вправо; вверх; вправо; вниз; вниз; вправо; вверх; вверх; вправо; вверх; вправо; вправо. Опять – в пантеоне Лунного Света. Положить Лунный Камень "MOONSTONE" на алтарь. Два пурпурных существа сливаются с Брэндоном. Амулет обладает еще одним свойством, а именно может превращать в "пурпурный лунный свет". В частности, с помощью него можно побеждать темные, не освещаемые огненными ягодами части пещеры: вправо; вправо; вправо; вправо; вниз; вниз; влево; вниз; влево; вниз; вправо; вправо; вправо; вниз; вправо; затем юноша стоит в огненной реке. Применить свиток с изречениями, пойти на север и вынуть ключ. Пойти на юг и использовать пурпурный камень из амулета. Влево; вверх; влево; влево; влево; влево; четыре раза вверх; пять раз влево; вниз; влево; вверх; пересечь пропасть; идти вверх и вправо. Наконец, Брэндон выходит из Пещеры Дракона.

Третий лес

Смело идти вправо! Вряд ли что нибудь заставит юношу отклониться, но упавшая ветвь выводит его из боя. Волшебница Зантия заботится о нем и предупреждает, что нельзя недооценивать магию Малкома. Все выглядит так, как если бы Брэндон должен сначала идти в обучение к Зантии. Нужно поднять с пола пустую бутылку и идти три экранных кадра влево.

Малком похищает лампу из источника, чтобы подвергнуть испытаниям Брэндона. Источник быстро высыхает до самого дна. Этим он вновь ставит под сомнение свое могущество. Нужно идти далеко вниз, затем три раза налево и несколько раз вверх. С помощью свитка с изречениями он гасит огонь (в этом месте). В дальнейшем этот предмет ему больше не нужен, и его можно выбросить.

Теперь он берет лампу и закрепляет ее у магического фонтана. Затем заполняет водой сосуд, выпивает из него, заполняет его еще раз и направляется к Зантии. Та дает ему поручение раздобыть

чернику (для своего напитка). Надо идти два раза влево, выложить все камни, идти все время на юг (пока больше нельзя будет идти дальше), затем держаться западного направления, затем северного, западного, опять северного. Приблизительно там должны быть кусты черники. Брэндон берет ягоды и возвращается назад к Зантии (повторить все еще раз, если она этого захочет).

Ягоды идут в горшок – вместе с сапфиром (тоже голубым). Брэндон получает голубой напиток. Желтый напиток будет получен, если использовать топаз и тюльпан, красный – с помощью рубина и орхидей.

Здесь он должен достать недостающие камни из Второго леса. Для продолжения игры ему также необходимы яблоко и роза.

Внимание: перед вступлением в лабиринт Брэндон должен превратиться в пурпурный лунный свет! Экзотическую орхидею он получит, если войдет через люк (в задней части хижины Зантии).

Четвертый лес

В северо-восточной части леса он находит прекрасные цветы. Они растут на месте, которое охраняется двумя золотыми единорогами. Брэндон спешит назад к хижине Зантии и мигом смешивает напитки (заполнить бутылку!).

Теперь опять в лес: из люка – вниз; вниз; влево; вниз; вниз; вправо и вверх. Юноша стоит у места с двумя большими зелеными хрустальными башнями. Теперь нужно смешать голубой напиток с красным! Результат: волшебный напиток номер 1. Затем смешать красный напиток с желтым. Результат: волшебный напиток номер два.

Хорошо снаряженный, он опять направляется к волшебному фонтану из третьего леса, затем – вниз и влево. Королевский кубок парит в воздухе в непосредственной близости. Чтобы добраться до него, нужно использовать голубой камень из амулета, затем – вправо, постучаться в дверь, выпить пурпурного напитка; Теперь Брэндон стоит в жилище на дереве. Принимающий его дома, Пирсквик, просит что нибудь поесть и угощает его яблоком. Наконец, Брэндону удается схватить кубок. Теперь к месту с единорогами, и там нужно попробовать оранжевый напиток!

Внимание! Нужно следить за тем, чтобы иметь при себе следующие предметы: ключ, лавандовую розу, королевский кубок.

Замок

Когда Брэндон достигает острова, он идет вправо и кладет розу в гроб. Появляется дух матери Брэндона. Она разговаривает с ним. Благодаря этому амулет становится полным; юноша поворачивает вправо, использует красный камень амулета и, наконец, может открыть замок с помощью имеющегося у него ключа.

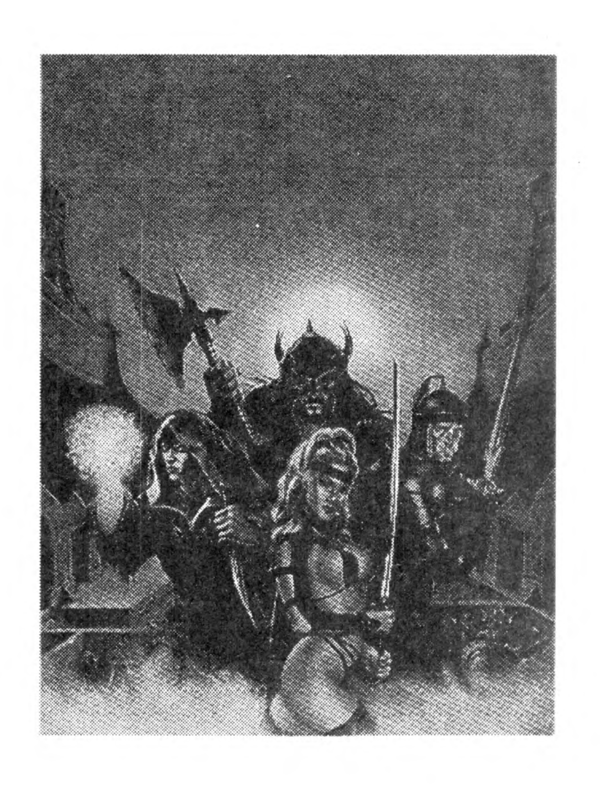
Там находится Малком. Не смущаясь, идти вправо, вверх, влево, в вестибюле использовать вторую дверь (вправо), затем идти вправо. На кухне взять скипетр, в вестибюле открыть вторую дверь (слева), затем в библиотеке (влево) достать книгу с буквами "О" "Р" "Е" "N"! Взять корону и выйти, затем идти влево, вверх и заговорить с Германом. Взять желтый камень из амулета, идти влево, взять саблю и сыграть "до" "фа" "ми" "ре" (зеленое, белое, золотое, голубое). Затем взять ключ от сейфа и опять идти к большой двери. Дверь открыть с помощью золотого ключа, идти в библиотеку и вступить в полукруг. Открывается потайная дверь, и Брэндон стоит в катакомбах. Найти путь к зеленому силовому полю, использовать голубой камень из амулета, идти вверх, дважды влево, взять с пола фальшивый камень, взять ключ! Покинуть катакомбы и идти назад к большой двери, открыть ключом дверь, войти в нее. Использовать корону (в середине), скипетр (слева), кубок (справа). Не забывайте выполнять промежуточную запись!

Открывается дверь, и Малком опять готов вынести приговор. Перед зеркалом он идет вправо и быстро нажимает на красный камень в амулете. Поздравляю вас! Кирандия спасена!

LURE OF THE TEMPTRESS
("ПРЕЛЕСТИ ИСКУСИТЕЛЬНИЦЫ")

Во время охоты на куропаток злые "скорлы" погубили короля Турнвала и его двор. Все, вплоть до конюха Диерно, стали жертвами лохматого чудовища. Герой не по доброй воле опускается на соломенную постель в темнице "скорлов". Время от времени стражник заглядывает в камеру, следя за порядком.

Чтобы совершить побег, Диерно снимает факел с подставки на стене и зажигает его. При очередном обходе разозленный надсмотрщик забывает закрыть за собой дверь. Проворно, как мышка, наш



герой проскальзывает в следующее помещение. Но опасность еще не миновала. Только после того, как он закрывает за собой дверь и запирает ее, "скорлы" ему уже не страшны. Диерно – не единственный заключенный в помещении. У стены, прислонившись к ней, лежит Вольф, ни в чем не повинный крестьянин из Турнвала. Он умирает, но с хрипом выдавливает из себя последнее желание: воды. В следующем помещении Диерно находит пустую бутылку. Внимательно осмотревшись вокруг, он обнаруживает у ног слева от себя кран. Осторожно он наполняет голубой жидкостью бутылку, он закрывает ее. Затем ему на глаза попадается нож, лежащий на бочке. С его помощью он разрезает мешок, лежащий справа.

При внимательном осмотре мешка из под муки в нем обнаруживается золотая монета. Имея при себе благородный металл, Диерно идет направо и попадает в камеру пыток. Ратпух, придворный шут, лежит перед ним на длинной скамье и еле дышит. Диерно освобождает его, разрезав кожаные ремни, и Ратпух следует по пятам за своим спасителем. Возвратившись опять к Вольфу, он отдает ему полную бутылку. Перед лицом смерти крестьянин выдает нашему герою тайну: справа в стене есть несколько слабо держащихся камней. По команде Ратпух сдвигает один из них в сторону. За ним находится канализационная труба. По ней оба узника выбираются на свободу.

В деревне, следуя совету Вольфа, Диерно ищет кузнеца и его кузницу. Лютерн сообщает ему о прекрасной аптекарше Гевин, которая похищена "скорлами". Ее мать Катриона рассказывает им пару страшно скучных сказок (которые нужно обязательно прослушать, для того чтобы далее в этой игре решить задачу). Справа рядом с креслом качалкой старой дамы на полу лежит бочонок с порохом. Естественно, там он не остается...

В трактире с прекрасным именем "У палача" Диерно встречается с Эйлеин. Она раскрывает ему тайну, как можно заработать деньги в Турнвале: Маллин, торговец разносчик в зеленом камзоле, постоянно ищет людей, которые исполняли бы его поручения. В данный момент он ищет кого нибудь, кто бы доставил металлическую болванку лавочнику Эвану. Сказано, сделано: в знак благодарности за работу Эван протягивает нашему герою восемь золотых монет и голубой кристалл.

Теперь Диерно опять обнаруживает следы Гевин: в трактире эльфов его хороший знакомый Маркус "закладывает за воротник" одну кружку пива за другой. Вначале он очень не разговорчив. Но после того, как юноша задабривает его, тот выкладывает некоторые сведения: колдун Тайдг обладает средством, которое может освобо-

дить Гевин. Однако от колдуна не осталось никаких следов. Лутерн указывает Диерно на поэта Груба. Это оказался хороший совет: Груб вручает Диерно отмычку, когда тот выспрашивает его относительно "черного колдуна". Состоится короткая беседа с кузнецом. Наконец, Диерно разрушает стену молчания в Турнвале.

В трактире "У палача" Эйлеин рассказывает Диерно много интересного. Она дает юноше в дорогу дневник колдуна. В нем описан колдовской напиток. Кто его выпьет, тот превращается в Селену, предводительницу "скорлов". Для жидкости не хватает только сосуда. В трактире эльфов Нелли, получив голубой драгоценный камень, в благодарность за внимательность, вручает Диерно бутылку с оригинальным разогревающим напитком. Когда он пробует это пойло, ему становится плохо. Происходит то, о чем гласит легенда: разогревающий напиток – это самое крепкое пиво всех времен. Для Лутерна эта бурда не представляет никаких проблем. Одним глотком он опустошает бутылку и отдает ее назад озадаченному герою.

Диерно идет на рыночную площадь. Одного взгляда достаточно, чтобы обнаружить во входной двери дома Тайдга старый стальной замок. Ратпух получает отмычку и приказ взломать дверь. В лаборатории колдуна стоит большой аппарат. С помощью бочонка с порохом Диерно запускает прибор в работу. Теперь из крана справа он заполняет бутылку волшебным напитком и бросается бежать – очень своевременно, пока взломщика не обнаружил "скорл".

Диерно делает из бутылки один глоток. Смотрите, у него вырастают длинные темные волосы, и он начинает здорово походить на Селену. Беспрепятственно он проникает в укрепление. Нескольких слов со стражником достаточно, и Гевин на свободе. Все еще находясь в облике Селены, он объясняет "скорлам" в деревне, что впредь они не должны трогать жителей. На пути к городской стене Диерно – Селена разговаривает с Гевином, после чего действие волшебного напитка прекращается. Гевин опять открывает аптеку...

У входа в мужской монастырь висит листок бумаги. В нем сообщается, что Катриона украла одну из самых ценных в монастыре книг сказок. Нашедшему обещается большое вознаграждение. За этим делом, несомненно, стоит торговец Маллин. Диерно путем обмана выманивает у него потрепанную книжку. В монастыре наш герой разговаривает с преподобным отцом Тоби. Когда он вручает книгу монаху, тот выбалтывает способ, как расправиться с Селеной. Диерно должен разбудить дракона, спящего в крепости "скорлов". Для этого необходим еще один волшебный напиток. Юноша записывает себе для памяти три составляющих и идет в аптеку. Конечно, Гевин была бы очень рада сделать смесь из трав, тем более что она

предназначена для Дракона. Однако, отсутствует самая важная составляющая смеси: ядовитый тысячеголов. Катриола дает один совет: в огороде перед кузницей растет много этого зелья. От Гевин сувенир переходит в ступу. Во время приготовления напитка девушка открывает тайну храброму герою: в трактире "У палача" Ултар, огромный варвар за левым столом, знает, как открыть закрытые ворота в город, ключом являются сточные желоба на входе, выполненные в виде фигур.

Конечно, фонтаны требуют от Диерно, чтобы тот появился перед ними в сопровождении девушки. Нужно идти в аптеку и уговорить Гевин. Оба договариваются о встрече у ворот. Нежно шепчут они друг другу слова любви, и ворота распахиваются. Наша парочка влюбленных, теперь стоит в первой из трех пещер. Здесь создатель игры придумал прекрасную загадку: в каждой пещере выходными дверьми управляют два черепа. Поскольку черепа каждый раз занимают новое место, то здесь нет жесткого пути решения – есть только стратегия: вначале Гевин получает указание, состоящее из четырех строк. Когда она выполняет приказ, Диерно спешит из второй (зеленой) пещеры в третью (голубую). Гевин идет вслед за ним, однако проход в голубой грот закрыт. Диерно открывает дверь и возвращается назад во вторую пещеру. Теперь требуются указания от второго черепа.

Диерно быстро бросается влево из кадра и через ворота выбегает из мини лабиринта. Мокрый от пота, наш герой достигает маленькой комнатки. К его ужасу, там его уже ожидает один из помощников Селены (не забудьте выполнять операцию занесения в память). После нескольких ударов топором монстр опускается на землю. Когда Диерно с помощью лекарства, полученного от Гевин, будит большого дракона, он получает от него "Глаз Гетрин". Сама Селена перед этим могущественным оружием падает на колени. После содержательной аудиенции у дракона наш герой совещается с Гевин. Она советует ему еще раз заглянуть к деревенскому кузнецу.

Лутерн поражен мужеством Диерно, но еще раз настойчиво просит остерегаться "скорлов". От Маллина он узнает, что несколько "скорлов" имеют общее дело с торговцем в деревне. На рыночной площади Диерно ждет, пока "скорл" не войдет в лавку Эвана. Через правое окно подслушивает их беседу. После разговора наш герой обращается к косматому покупателю по имени Вейн. Было бы хорошо попасть в крепость "скорлов". Вместе с Эваном наш герой разрабатывает план: он спрячется в одной из бочек для вина. Немного спустя "скорлы" заходят за питьем для своей пирушки и перевозят нашего героя в "логово льва", а точнее говоря, в винный погреб.

Диерно вылезает из бочки и пробирается вправо на кухню, где снимает со стены клещи. Рядом висит туша жирного животного. Наш герой с отвращением берет с собой кусок сала.

Он обращается к молодому слуге Миннову и уверяет его, что хочет увидеть Селену. После небольшой беседы Диерно сообщает Миннову, что кто-то бесчинствует в винном погребе. Слуга убегает, чтобы предупредить своего начальника. Тем временем с помощью клещей Диерно вытягивает пробку из бочки. Затем он идет за бочками вправо в укрытие лицом к стене. Когда появляется "скорл", то Диерно исчезает через кухню в коридор. Отсюда направо проходит путь через зал для пиров "скорлов". За пьяными монстрами находится сторожка у ворот крепости. Поскольку рычаг привода подъемного моста проржавел, юноша смазывает его салом. Миннов получает задание перевести рычаг. Одновременно Диерно тянет, а затем толкает лебедку. С громким треском мост падает. Теперь только назад в проход и влево через галерею!

Снаружи нашему герою преграждает путь последний стражник. После обмена ударами Диерно встречается лицом к лицу с Селеной. "Глаз Гетрин" приканчивает ведьму.

MANIAC MANSION
(УСАДЬБА МАНЬЯКОВ)

Далеко от города расположена старая таинственная вилла, про которую рассказывают ужасные истории."Сумасшедший профессор доктор Фред проводит там странные эксперименты", рассказывают люди друг другу шепотом. Одиноко живет он там со своей эксцентричной экономкой и немного странным сыном Эдом. Поэтому неудивительно, что люди избегают таинственных жителей этого дома и стараются обходить его за много миль.

У Дейва есть основательная причина крутиться вокруг этого места: при странных обстоятельствах здесь пропала его подруга Сенди, и кажется, что жители виллы имеют отношение к ее исчезновению. С двумя лучшими своими друзьями Дейв отправляется на поиски подруги к вилле. Множество препятствий и опасностей подстерегают друзей на их трудном пути. За это время Дейв откроет много тайн и выяснит множество интересных вещей о вилле и ее экзотических обитателях. Он заметит, что комета, упавшая совсем

недавно недалеко от виллы, играет непоследнюю роль в исчезновении Сенди.

Вы, как игрок, можете управлять индивидуально всеми тремя героями для освобождения Сенди. Обоих друзей, которые сопровождают Дейва, вы можете выбрать из группы семи молодых ребят, у всех них есть свои сильные стороны и свои слабости. В зависимости от того, на кого падет ваш выбор, будет разрешен и конфликт, так как у каждого из них свой характер. Таким образом, перед вами несколько возможных решений, некоторые из них более элегантны и ведут прямо к цели.

При освобождении Сенди вы наверняка встретите кого-нибудь из обитателей дома и познакомитесь с их симпатиями и антипатиями. Эти встреча могут стать роковыми. Все зависит от вас: и выбор вашей команды, и то, какие отношения сложатся у вас с обитателями дома, будут ли они вам помогать или наоборот чинить препятствия, например бросят Дейва и его друзей в темницу.

Грубо говоря, "Усадьба маньяков" – большая комплексная головоломка, который состоит из маленьких загадок. Время от времени будут высвечиваться сцены, которые дадут указания по ходу действия или разъяснение актуальных событий в других местах. Со временем все указания сольются в одну общую картину, и решение тайны уже будет не за горами.

Описание Сида, Дейва и Бернхарда

Итак, мы стоим перед старыми стенами. Где-то в этом доме должна быть спрятана Сенди. Я задаю себе вопрос, почему Дейв доверил руководство группой мне, старому Сиду. В конце концов, речь идет о его подруге, а не о моей. Я не могу себе представить, как здесь можно использовать мои музыкальные способности. Ну ладно, подойдем сперва к двери дома и там посмотрим, как быть дальше.

Гм, дверь закрыта, и звонить было бы, по всей видимости, глупо. Мы же не хотим афишировать свой приход. Ну конечно же, кажется так делают все: прячут ключ от входной двери под ковриком! Итак, мы в прихожей. Что это за придурошный домовой на лестнице? Странно, но тот, который справа, выглядит довольно-таки потрепанным. Может быть, его можно покрутить. Ага, итак, это – потайной механизм. "Дейв, ну ка подержи эту штуковину. Я спущусь в подвал и немного осмотрюсь там. Бернхард, проверь, нет ли чегонибудь там за правой дверью, o'key?"

Довольно-таки темно здесь внизу, для начала зажжем свет. Что

это такое? Да это же атомный реактор! Какой сумасшедший добровольно поставит такое в собственный подвал? Мне кажется, некоторые вещи в этом доме очень странны. Там впереди рядом с щитом безопасности висит маленький ключик. Возьму я, пожалуй его с собой, может быть он мне пригодится. Ну а теперь, пора снова присоединиться к остальным.

В библиотеке Бернхард нашел потайной ящичек и в нем кассету."Возьму ее с собой, так как в вещах, связанных с музыкой, я разбираюсь лучше его. Трубки, которые он нашел в старом радио, он может оставить себе."

"Пожалуй, я немного осмотрюсь в доме. Мы можем попасть в ловушку, если пойдем все втроем.Идите поэтому в гостиную и посидите там спокойно, пока я не дам вам знать". Левая дверь ведет на кухню. Я вижу настольную лампу, а в холодильнике продукты. Ого, там кажется кто-то идет. Быстро спрячусь за следующей дверью, пока меня никто не обнаружил.

Я нахожусь в столовой. Кроме старых остатков еды здесь нет ничего интересного. Следующая комната, своего рода кладовая, кажется более интересной. Я возьму все с собой, даже бутылку с верхней полки. Дверь здесь закрыта. Лучше будет, если я вернусь обратно и осмотрю остальные этажи.

Итак, я на самом верху на четвертом этаже в музыкальной комнате. Было довольно-таки непросто, добраться сюда. На втором этаже мне повстречалось одно потешное существо,которое я сначала должен был накормить полиэтиленовыми фруктами и фруктовым салатом для того, чтобы он пропустил меня дальше. Бернхард, наверняка, испугался бы при одном его взгляде. Фрукты я нашел в столовой на первом этаже, а на фруктовый салат я случайно наткнулся еще в кладовой. Посмотрим, что я найду здесь. Ага, здесь снова потешный зверек. Пластинку, ту что лежит там впереди, я когда-нибудь проиграю внизу на проигрывателе. И желтый ключик я тоже захвачу с собой.

После того как на третьем этаже я немного позанимался на спортивных снарядах в комнате с мумией, я отправился вниз, чтобы сообщить Бернхарду о радио, которое я нашел. На первом этаже я записал пластинку с четвертого этажа на кассету из потайного ящичка. Таким образом я смог проиграть их в гостиной. Я совершенно не рассчитывал на то, что с потолка упадет люстра! Среди осколков мы нашли еще ржавый ключ, который забрал с собой Бернхард.

В это время Бернхард отправился на поиски радио, о котором я ему рассказал. Дейв и я подошли к решетке. После тренировки с

"сил-о-метром" я легко удалил ее, и Дейв спустился в шахту. В это время я вспомнил про закрытую дверь в кладовой и отправился туда.

Итак, я здесь. Маленький серебряный ключик прекрасно подходит. А там – бассейн.

Гм, странно, но вода как-то светится. Возьму-ка я пробу воды стаканом из кладовой. До радио я не дошел, но впереди еще должен быть гараж. Попробую-ка я открыть ворота. Благодаря "сил-о-метру" мне это удается сделать без особых проблем. В гараже я натыкаюсь на старую машину. После нескольких попыток мне удается открыть багажник с помощью желтого ключа и добраться таким образом до ящика с инструментами.

Когда я снова возвращаюсь к бассейну, я нахожу его пустым. Кажется, Дейв нашел главный кран в канализации. Какое счастливое совпадение, теперь я могу добраться до радио и даже нахожу на полу маленький светящийся ключик. Хотя я очень любопытен, в противном случае я бы не присоединился к этой спасательной операции, я все же предпочитаю, не нажимать на красную кнопку и отправляюсь наверх к Бернхарду. По дороге я обнаруживаю еще одну комнату с игровыми автоматами. Ток,кажется, отключен, и я иду дальше.

Между тем, Бернхард починил с помощью радиотрубок из гостиной радио и послал сигнал космической полиции. Ну а теперь пора взглянуть на комнату обитателей дома. Так как экономка и сын постоянно находятся в своих комнатах, нам необходимо что-нибудь предпринять.

Сын был быстро выманен из своей комнаты. Так как мы узнали, что Эд с нетерпением ждет посылки, Дейв просто позвонил внизу у входной двери. Пока Эд бежит вниз, я осматриваю его комнату и забираю с собой карту и хомяка. Свиньей-копилкой тоже не стоит пренебрегать. К сожалению, в поросенке только 30 центов. После такого отвлекающего маневра я бросаюсь в соседнюю комнату и приземляюсь у мясопожирающего растения.

В потолке над растением есть дырка. Я должен попытаться как-нибудь добраться туда. Тут вспоминаю одну сказку о мальчике, который по растению взобрался на облака. Только там говорилось об огромном фасолевом растении, а не о мясопожирающем растении. Здесь понадобится специальное удобрение. Попробую-ка использовать воду из бассейна, ого! – действие огромно. Растение выросло и кажется очень голодным. Посмотрим, что я еще могу ему предложить. Может быть немного кока-колы? Ну конечно, теперь

оно сыто и довольно. Теперь я могу рискнуть взобраться по нему наверх.

Ага, телескоп. Взглянем. Ничего не видно. Думаю, что сначала я должен его правильно настроить. Кажется, что контрольная доска там впереди поможет решить эту задачу. При помощи мелких монет я настроил телескоп и обнаружил не звезду, а номер. Я запоминаю его и спускаюсь вниз.

На противоположной стене я замечаю большое пятно краски, которое как-будто что-то прикрывает. После того, как я применяю удалитель пятен, я натыкаюсь на дверь, а за ней на комнату с парой проводов. Может быть какая-то логическая связь между игровыми автоматами и проводами, думаю я, и решаю починить провода. Чтобы не получить электрический шок, я посылаю Дейва в подвал к главному выключателю и приказываю ему выключить ток во всем доме. С помощью карманного фонарика, в который я вставил батарейки из радио, и инструмента мне удается сделать ремонт быстро. Через мгновение, как было договорено, Дейв пускает ток.

После того, как все это сделано, я и Бернхард пробуем взять штурмом комнату Эдны. Двоих она не может бросить в темницу! План удался: пока Эдна тащит одного из нас в темницу, другому удается подняться на лестницу и забрать еще один маленький ключик. В этой комнате наверху находится картина и за ней обычный сейф. При помощи числа, которое было видно в телескоп, он открывает сейф и забирает конверт с четвертью долларовыми монетками. На обратном пути Эдна хватает и его и бросает в темницу.

К счастью, у нас есть ключ от темницы и мы можем тотчас же выйти из нее. Для того, чтобы посмотреть, дала ли что-нибудь моя починка кабеля, я бегу в игровую комнату. С четвертью доллара из сейфа я отваживаюсь на игру и даже показываю высокий счет. Кажется, профессор играет чаще, так как здесь записано его имя. Я запоминаю количество его очков. Так как у нас есть ключ от темницы, я получаю удовольствие от того, что Эдна еще раз бросает меня в темницу. Там я встречаю не только своего друга Бернхарда, но и маленького зелененького человечка, который представляется космическим полицейским.

Маленький человечек так возбужден, что не замечает, что потерял свой значок полицейского. Приятный сюрприз, думаю я и подымаю значок. При помощи светящегося ключа я открываю обе половинки тяжелой двери и заношу номер счета профессора в клавиатуру. Дверь открывается, и я оказываюсь в тайной лаборатории профессора.

Здесь и Сенди! Наконец-то, мы нашли ее. Что хочет профессор от часового механизма? Не хочет же он взорвать нас всех под конец? Я вставляю карту в отверстие металлической двери на правой стороне. Через дверь я попадаю в комнатку и в последний момент перечеркиваю план тем, что с помощью главного выключателя останавливаю часовой механизм.

Ну наконец, покончено и с приключением, и с безумием.

Вопросы и ответы: как найти выход из ситуаций с Дейвом, Сидом и Бернхардом?

Перед домом

Как мне начать?

– Всех трех ребят надо для начала ввести в дом. Входная дверь находится слева от места старта.

Как я открою входную дверь?

– Ключ от входной двери находится, как же может быть иначе, под ковриком перед дверью.

Как я открою заржавевшую решетку?

– Для этого необходимо маленькое силовое усилие. Если оба человека слишком слабы, тогда я должен сначала одного из них сделать сильным.

Как мне стать сильнее?

– Немного тренировки на "сил-о-метре" на третьем этаже приносит желаемый результат.

Подвальный этаж

Как мне открыть дверь справа от лестницы?.

– Для того, чтобы открыть дверь, надо привести в действие потайной механизм. Правый домовой на лестнице представляет собой ключ от этого механизма.

Как мне воспрепятствовать тому, что дверь закроется, прежде чем я с моим человеком сможем проникну внутрь?

– Как видите, без Вашей команды на этом пути вам не обойтись. Поэтому оставьте одного человека стоять на лестнице и, взяв другого, попробуйте проникнуть в подвал.

Гостиная

Для чего служит радио?

– Речь идет о совсем старом радио из трубок. Трубки Вы, или Бернхард, возьмите с собой.

Что можно сделать с кассетным магнитофоном?

– На этом аппарате можно проигрывать кассеты, но для этого надо иметь хотя бы одну кассету. Проигрыш верной кассеты может оказать разрушающее действие на люстру.

Библиотека

Как мне зажечь свет?

– Слева в углу стоит лампа, которую вы сможете найти с помощью функции "Что есть...".

Как мне подняться по лестнице?

– Как гласит маленькая табличка, лестница не функционирует. Не думайте больше об этой проблеме. В этой комнате есть более важные вещи.

Я не могу найти ничего особенного.

– Потайной ящичек не так-то легко отыскать. Используйте функцию "Что есть...".

Где находится потайной ящичек?

– Он находится справа под пустой стенной панелью.

Что я могу сделать с кассетой?

– Все, что вы можете сделать с обычной кассетой: например, записать музыку и проиграть ее. Кассета еще не была проиграна, и лучше всего ее сначала открыть у музыканта Сида.

Кухня

Как мне перехитрить Эдну?

– До начала игры Эдна находится на кухне и покидает это место через какое-то время. Пока вы были в подвале и библиотеке, она исчезла. Для того, чтобы пройти безопасно на кухню, вам надо притаиться, прежде чем вы туда войдете.

Что мне нужно забрать с собой из холодильника?

– Так как количество груза у людей не ограничено, действует такое правило: постоянно забирать с собой все. Никто не знает, что тебе сможет пригодиться.

Кладовая

Как мне открыть дверь?

– Для этого воспользуйтесь серебряным ключом из подвала.

Бассейн

Как мне добраться до радио?

– Остерегайтесь воды! Любое соприкосновение с водой вредно и опасно. Для того, чтобы добраться до радио, вы должны спустить воду.

Где находится главный кран?

– Система водоснабжения находится под бассейном.

Как мне попасть туда?

– Присоединитесь к двоим перед домом. Сзади кустарника Вы найдете решетку, которая скрывает канализацию.

Гараж

Как мне открыть ворота гаража?

– Не хватает сил? Вам поможет "сил-о-метр" с третьего этажа.

Как мне открыть машину?

– Для этого используйте желтый ключ, который находится на четвертом этаже.

Для чего нужны инструменты?

– Позже вам придется починить проводку и для этого вам понадобится инструмент.

Что мне делать с вращающейся кнопкой?

– С ее помощью вы можете испугать мумию.

Подвал

Я ничего не вижу!

– Не пугайтесь, выключатель находится поблизости. Для того, чтобы его найти, вы должны обойти комнату с помощью функции "Что есть...".

Какие функции у реактора?

– Кажется, это знает доктор Фред. Чтобы не поднять весь дом на воздух, лучше уберите руки от машины.

К какому замку подходит серебряный ключ?

– Он открывает дверь в кладовую.

Что можно сделать с щитом безопасности?

– За щитом находится главный выключатель, с помощью которого можно отключить ток во всем доме. В любом случае, ток можно выключать не более чем на две минуты, иначе взорвется реактор.

Темница

Есть ли возможность выйти отсюда?

– Есть ключ от двери! Если у вас есть этот ключ, вас можно запирать сколько угодно, так как вы сразу же сможете освободиться. Этот ключ можно найти в гостиной.

Где мне найти ключ от двери с жалюзями?

– Этот ключ надо искать у бассейна. За ним находится внутренняя дверь, открыть которую можно лишь с помощью цифровой комбинации.

Откуда я узнаю цифровую комбинацию для внутренней двери?

– Здесь может быть только одна подсказка: ищете на первом этаже.

Тайная лаборатория

Как мне добраться до лилового Тентакеля?

– Если вы известили космическую полицию, то скоро появится маленький зеленый человечек и "арестует" лиловую комету. Когда эта стремительная личность ворвется в лабораторию, он потеряет свой межгалактический значок полицейского. Возьмите его и держите у лилового Тентакеля перед носом (если здесь вообще можно говорить о носе).

Как мне остановить саморазрушающий механизм?

– Выключатель, с помощью которого останавливается Countdown, находится за стальной дверью на правой стороне.

Как мне открыть стальную дверь?

– Справа около двери имеется небольшая прорезь в стене. Речь идет о приборе, прочитывающем карточки.

Как мне найти карту, с помощью которой я открою дверь?

– Карту-ключ вы уже должны были найти на третьем этаже.

Первый этаж: столовая

Для чего служит краскоудалитель?

– В одной из комнат в глаза бросается очень большое пятно краски, которое можно удалить с помощью этого средства.

Комната с проигрывателем пластинок

Что находится на старой пластинке?

– Намного важнее этой пластинки, пластинка, которую вы нашли на четвертом этаже.

Что мне делать с пластинкой из музыкальной комнаты?

– Если вы проиграете эту пластинку, вы заметите, что звуки действуют необычно. Сид может услышать эти звуки с кассеты из потайного ящика, так что феномен можно пережить и в комнатах, в которых есть только лишь магнитофон.

Прихожая

Где я найду комбинацию для стальной двери?

– Комбинацию вы возьмете из прилагающейся к игре кодовой карточки.

Игровая комната

Как включить ток?

– Где-то в доме повреждена проводка. Конечно, вы ее найдете и отремонтируете.

В какую игру мне сыграть?

– Идете к автомату , на котором играл профессор. Номер его счета вам лучше запомнить.

Как начать видео-игру?

– Для автомата используйте четверть доллара. Десяти центовые монетки опускать нельзя. Сумму в четверть доллара профессор хранит в своем сейфе.

Когда профессор играет на автоматах?

– Еще есть немного времени, до того как профессор отправится в игровую комнату. Запаситесь терпением и не забудьте починить проводку.

Второй этаж

Как мне пройти мимо зеленого Тентакель?

– Вы должны покормить животное. Бернхард для этого слишком труслив.

Чем я должен его покормить?

– Его любимая еда – пластиковые фрукты с первого этажа. А затем фруктовый салат из кладовой подвального этажа.

Третий этаж: радиокомната

Для чего нужно радио?

– С помощью этого аппарата можно послать сообщение космической полиции.

Как мне починить аппарат?

– Ремонт может произвести только Бернхард. Для этого он использует радио-трубки из гостиной.

Где я найду номер космической полиции?

– Он написан в письме на стене.

Комната Эдны

Как мне попасть в комнату Эдны и не попасться ей?

– Опять нужна работа в команде. Подойдите с двумя к двери и пошлите одного в комнату. Пока Эдна тащит пойманного в подвал, со вторым человеком вы сможете тщательно осмотреть ее комнату.

Для чего нужен маленький ключик?

– Он открывает окошко для мелочи у игровых автоматов в видео комнате.

Что мне делать, если Эдна снова вернется?

– Быстро поднимитесь вверх по лестнице справа. Не забудьте при этом маленький ключик.

Комната Эда

Как мне выманить Эда из его комнаты, чтобы он меня не заметил?

– Эд напряженно ожидает посылку. Каждый раз, когда раздается звонок у входной двери, он бежит вниз, чтобы посмотреть , не принесли ли ее наконец. Используйте это обстоятельство, пусть кто-нибудь из ребят позвонит внизу, а вы в это время с другим спрячетесь в комнате мумий. Через секунду вы сможете войти в комнату Эда. Но торопитесь, Эд может вернуться каждую минуту!

Что мне делать с хомяком?

– Хотя обычно это не делают с домашними животными, можете спрятать хомяка в микроволновой печи в кухне. Ничего с ним не случится!

Для чего нужна карта-ключ?

– В конце приключения она даже очень понадобится.

Что мне делать со свиньей-копилкой?

– Откройте ее и заберите сбережения Эда. Если вы все сделали,

забрали все три монетки, взяли карту-ключ и быстро исчезли из комнаты Эда, вы можете гордиться собой! Вам нужно только две монетки для успешного завершения игры.

Комната с мумией

Для чего служит "сил-о-метр"?

– Речь идет об очень полезном аппарате, с помощью которого за короткое время вам удастся стать сильнее.

Туалет

Под душем стоит мумия!

– Господи, чего только нет в этом ненормальном доме! Включите воду.

Нет водопроводного крана!

– Его вы найдете в гараже.

Комната с мясопожирающим растением и дырой в потолке

Как мне попасть через дыру наверх?

– Разве нет сказки, в которой мальчик взобрался по растению на небо?

Как заставить вырасти растение?

– Должен помочь определенный вид удобрения. Радиоактивная вода из бассейна имеет похожее действие.

Растение хочет меня съесть!

– Накормите его всем, что еще осталось у вас из еды и под конец дайте ему банку колы. Теперь растение насытилось.

Что это за пятно на стене?

– А для чего вам удалитель пятен? Долой пятно!

Комната с электрической проводкой

Как мне починить проводку?

– Нужный для этого инструмент вы найдете в багажнике машины в гараже. Прежде чем вы начнете ремонтировать проводку, позаботьтесь о том, чтобы кто-нибудь из ребят выключил ток в подвале. Помните что, ток может быть выключен не более чем на две минуты.

Главный выключатель выключен. Я ничего не вижу!

– Воспользуйтесь карманным фонариком, который вы нашли в кухне.

Где взять батарейки для карманного фонарика?

– В радио из бассейна полно свежих батареек.

Четвертый этаж: музыкальная комната

Для чего мне желтый ключ?

– Им открывается багажник машины в гараже.

Где находится пластинка?

– Попробуйте поискать! Пластинка находится на первом этаже.

Комната с сейфом

Темно.

– Воспользуйтесь функцией "Что есть..." для того, чтобы найти лампу.

Как мне открыть сейф?

– Комбинацию для него можно найти с помощью телескопа.

Комната с телескопом

Как мне правильно установить телескоп?

– На левой стороне есть контрольная доска. Бросьте монетку и нажмите правую кнопку. Посмотрите в телескоп и проверьте его настройку. Если вы повторите это действие еще раз, то быстро найдете число.

Перечень объектов усадьбы маньяков

Местонахождение	Предмет	Функция
Перед домом	коврик	под ним находится ключ
	ключ	открывает входную дверь
	звонок	заставляет Эда подойти к двери
	кустарник	за ним находится решетка
	решетка	закрывает доступ к канализации
Канализация	главный кран	регулирует доступ воды в бассейн

Местонахождение	Предмет	Функция
Цокольный этаж: прихожая	домовой	повернуть и откроется дверь
Гостиная	радио	содержит радио-трубки
	магнитофон	проигрывает кассеты
	люстра	между подвесками висит ключ
	ржавый ключ	открывает дверь в темницу
Библиотека	потайной ящик	в нем лежит кассета
	кассета	Сид может записать на нее музыку с пластинок
Кухня	холодильник	в нем находятся продукты и банка кока-колы
	карманный фонарик	помогает в темных помещениях, но ему нужны батарейки
Кладовая	стакан	для пробы воды из бассейна
	корм для Тентакеля	в любом случае его не хватит для того, чтобы утолить его голод
	фруктовый сок	также для Тентакеля
Бассейн	вода	радиоактивна и может быть использована как удобрение
	радио	в нем находятся свежие батарейки
	ключ	открывает наружную дверь лаборатории
Гараж	машина	в багажнике находятся инструменты
		водопроводный кран для ремонта душа на четвертом этаже
		инструмент служит для ремонта проводки
Подвал	выключатель	включает свет
	серебяный ключ	открывает дверь к бассейну

Местонахождение	Предмет	Функция
	щит безопасности	с помощью главного выключателя отключается ток во всем доме
	реактор	лучше не трогать
Темница	дверь в темницу	открывается ржавым ключом
	жалюзи	открываются светящимся ключом
	внутенняя дверь	открывается при наборе правильной комбинации чисел
	значок	показать лиловому Тентакелю
Лаборатория	аппарат для прочтения карточек	требует карту-ключ
	рычаг	прерывает Countdown
Первый этаж: столовая	пластиковые фрукты	любимая еда Тентакеля
	удалитель краски	удаляет пятна краски
Комната для записи	граммофон	проигрывает пластинки
	магнитофон	записывает пластинки на кассеты
Прихожая	дверь безопасности	защита от копирования
Игровая комната	игровые автоматы	счет на одном из автоматов содержит важный код
Второй этаж: прихожая	Тентакель	хочет кушать
Третий этаж: комната Эда	хомяк	сидит на карте-ключе: карта-ключ понадобится в лаборатории профессора; 10-центовые монетки понадобятся для телескопа

Местонахождение	Предмет	Функция
Комната Эдны	маленький ключ	открывает отверстие для монеток у игровых автоматов
Комната мумий	"сил-о-метр"	дарует силу для открытия решетки и ворот гаража
Туалет	душ	может быть починен с помощью водопроводного крана из гаража
	мумия	ее можно рассердить водой
Комната с растениями	растение	его надо полить водой из бассейна и покормить
	пятно	за ним – потайная дверь
	проводка	должна быть починена
Комната с радио	радио	обращается к космической полиции, но сперва должно быть починено
	письмо	в письме лиловой кометы есть номер космической полиции
Четвертый этаж: музыкальная комната	желтый ключ	открывает багажник машины на ней записаны звуки, которые разрушают стекло и кристаллы
Комната с сейфом	картина-сейф	за ней спрятан сейф в нем лежит конверт, комбинация находится с помощью телескопа
	конверт	в нем лежат монетки в четверть доллара
	монетки в четверть доллара	для запуска игровых автоматов
Комната с телескопом	телескоп	для шпионажа
	доска	для настройки телескопа

ZAK MACKRACKEN ("ЦАК МАККРАККЕН")

Герой этой, наверное, самой сложной авантюры из всех фильмов Lucas – репортер Цак Маккраккен. Если в этом случае вообще можно говорить о репортере. Цак один из тех журналистов, которые пишут о двухголовых белочках, о марсианах с двумя носами или еще о чем-нибудь в этом роде. Но об этом он сам расскажет вам на этих страницах.

Три студентки во сне узнали, что люди будут одурманены и в конце концов порабощены какими-то неземными силами. Для того, чтобы предотвратить это, они должны с помощью Цака построить машину, способную разрушить злые силы и их одурачивающие машины.

Так же как и Цак Маккраккен они попадут в эту историю благодаря случаю, или все это произошло не случайно? Цаку тоже приснился сон, в котором были и студентки, и строящаяся машина. Итак, Цак и студентки отправляются в путь ради спасения человечества.

Вы должны будете управлять не только Цаком, но и его тремя спутницами. Благодаря этому вам не придется скучать, и идея игры будет для вас несомненно интересна.

Совсем обычный день?

Меня зовут Цак Маккраккен. Собственно говоря, настоящее мое имя Франсис Цахари Маккраккен младший. Но вы можете называть меня просто Цак, так делают почти все.

По профессии я журналист. Да, если таких как я можно назвать журналистами. Если хотите знать правду: я работаю для паршивой бульварной газетенки "Национальный инквизитор". И для этой газетенки я выдумываю броские заголовки, которые Вы потом читаете большими буквами в супермаркетах. Я тот человек, который создает абсолютно правдивые и отлично написанные интервью с двухголовыми белками. Я ненавижу свою работу!

Последней моей историей было интервью с отвратительной, двухголовой белкой-людоедом, которая живет в пещере у подножия Mount Rainier. Для того, чтобы выяснить какие-либо взаимосвязи между Viech и первой современной проверкой НЛО, мой босс (когда

он меня не слышит я зову его Жирная голова) послал меня к этой горе, где 50 лет тому назад, как уже было сказано, внезапно увидели первый НЛО.

Чокнутый. Но задание прекрасно. Вы думаете, я сумасшедший? Если вы такого мнения, тогда пожалуйста. Но нет. Я уже вижу его прямо перед собой... медленно и все ближе он подходит ко мне.

Жирная голова дает мне билет на самолет до Сиэтла, только в одну сторону. Это его манера, дать мне понять, чтобы без истории я и не возвращался. Я уже несколько раз не возвращался из некоторых городов, но ему всегда удавалось вытащить меня.

Итак, теперь домой в мои апартаменты. Немного перекусить и быстро в постель. Завтра будет трудный день. Хорошо, если сегодня ночью мне опять не приснится этот необычный сон.

Неудача: на большом расстоянии картина земли, окруженной желтым пятном. Медленные всполохи на Марсе. (Может быть мне надо было писать сценарии?). Теперь на Марсе становится видно большое лицо. А на лице – карта. Затем огромный голубой парень. Чем дальше, тем лучше. Тот же самый старый сон.

Нет! Сегодня ночью с окончанием! Я думаю, она что-то хочет от меня: "Привет, меня зовут Цахари... " Хей! Где же она? Это моя судьба: я встречаю женщину своей мечты, а из-за идиотского прерывания сон снова превращается в миф!

Что это еще? Очки на носу и шляпа? Неплохо! Это бы восхитило Жирную голову. Минутка, это моя мечта! Теперь я хочу проснуться! Проснуться! ПРОСНУТЬСЯ!

Дерьмо. Да, но по крайней мере, у меня теперь есть кое-что для нового заголовка. Как бы подошло это: "Художник находит доисторическую концепцию земли, подробности на такой-то странице"? Да, а теперь необходимо вспомнить еще раз сон... Момент, все время эта карта. Основное правило репортера: Сначала записать, вычеркнуть всегда можно. На чем бы мне записать? На спичечном коробке? На пивной банке? Ага, кусок обоев. Выглядит точно также, как то, на чем выпускают газеты типы из отдела макетирования. Так, теперь мне еще нужно найти чем писать. Посмотрим в письменном столе. Только мои четки. Может статься, двухголовая белка музыкальна. В любом случае, четки возьму с собой. Теперь заглянем в ящик для носков у кровати. Такая неудача, счет за телефон. Я должен его оплатить, иначе они снова отключат мой телефон. А Мами посылает национальную гвардию, если не может меня найти. Да, еще включить автоответчик, чтобы Мами могла ему все выгово-

рить. М-м-м, где кредитная карточка,... кредитная карточка... ах да, там под шкафчиком.

Хорошо. Технически я не одарен. Но с помощью счета я определенно достану карточку. Блин, я споткнулся о какие-то доски. Если их не закрепить, пожалуй я свалюсь куда-нибудь вниз.

Боже мой, как выглядит моя комната! Сперва поправить подушку на софе, ага, здесь лежит пульт дистанционного управления. Теперь положить остальные подушки на софу. Ой! Поэтому телевизор не работает уже несколько недель. Может быть я должен извиниться по почте за мои жалобы по поводу кабельного телевидения. Воткнуть вилку, включаем, время для утренних новостей с Lori Amore... Стоп! Да ведь это женщина из моего сна! Может быть, сегодня будет не такой уж плохой денек! Я обязательно должен встретиться с ней. Может быть мне удастся найти ее в Сиэтле и представиться ей. Но для начала позавтракаем на кухне. Замечательно, в холодильнике всего лишь одно сырое яйцо. Все же лучше, чем вообще ничего. Я ведь и не был по-настоящему голоден. В шкафу нашлась коробка с цветными карандашами. Тогда я зарисовал карту из сна. А теперь на выход, навстречу новому дню!

Может, удастся получить что-нибудь в булочной. Мое счастье, что я такой настойчивый, булочник дал мне хлеб такой черствый и сухой, что им можно забивать гвози в стену. Но как я уже говорил, счастье, что я голоден не по-настоящему.

Теперь на очереди телефонный счет. М-м-м. Где-то я уже видел этого парня за стойкой: очки, шляпа и огромный нос. Вы тоже так думаете? Особо умным его не назовешь, я думаю, со счетом стоит немного обождать.

Эй, Цак, это неподходящее время для того, чтобы выяснять, живет ли Ани, как я думал, на 14 улице. Понятно, Цак. Итак, начали. Здесь: "Общество археологии".

Как я и предполагал: закрыто. Моя Troete артефакт или нет? Конечно нет. Может быть Луи даст мне что-нибудь.

Кажется, сегодня утром у Луи нет артефактов. Дерьмо. У него полно всякого другого старья, которое я мог бы использовать. Как ведущий репортер для необычных заказов я должен быть хорошо экипирован для любой ситуации. Гитара, клюшка для гольфа, костюм ныряльщика, ящик для инструментов со всевозможными предметами, очки и шляпа. У меня есть идея!

Назад в телефонную компанию, переодеться с помощью очков и шляпы. Я выгляжу как брат-близнец служащего. Будет ли парень иметь что-нибудь против того, что его брат-близнец немного покла-

цает на клавиатуре? По всей видимости, нет. Дело сделано, моего счета за телефон в компьютере нет.

Давно задавал я себе вопрос, куда введет дверь за стойкой... теперь я это знаю. Я не понимаю, почему Жирная голова посылает меня за пределы города, здесь полно материала для сумасшедших историй.

Итак, я подумал об историях, я должен поторопиться найти двухголовую белку. Иначе все права на историю получит кто-нибудь другой. Как глупо, что водитель автобуса все еще спит. Но пара ударов хлебом по двери автобуса конечно выведут его из страны снов. Смешно, но моя замечательная одежда, кажется, не произвела на него никого впечатления. Потом надо заплатить кредитной карточкой. И я уже в аэропорту.

Что хочет этот сумасшедший от меня? Может быть он оставит меня в покое, если я куплю у него его книгу. Что, 42 доллара за книгу? Но по крайней мере, у меня будет что почитать в самолете. Билет мне не нужен, так как я получил один от Жирной головы. Надеюсь, что в самолете подадут завтрак.

Такой идиотизм, земляные орехи! Это не соответствует моему представлению о нормальном завтраке. Кроме того, я ненавижу земляные орехи. Может быть на полках для багажа я найду пакет с ланчем.

Эта стюардесса ужасно быстрая. Я должен ее чем-нибудь занять, чтобы спокойно все осмотреть. М-м-м, старый трюк с потопом в туалете! Заткнуть туалетной бумагой отверстие в раковине и повернуть водопроводный кран. Немного подождать, затем нажать на кнопку вызова и быстро на место. Пока она вытирает, я осматриваюсь. Ого, кто-то потерял свою зажигалку. Пока не пришел владелец, возьму ее себе. Еще раз посмотреть в багажное отделение, и она уже идет. Мне нужно было немного больше времени. Один раз мне уже доставило радость то, как я пытался сварить яйцо в микроволновой печи. Сначала надо отвлечь стюардессу потопом, и затем быстро на кухню. Открыть микроволновую печь, положить яйцо и включить. Для дамы это неприятный полет. Бум! Какой запах!

Как же может быть иначе: полезное всегда находишь под конец. В последнем открытом ящике для багажа лежит кислородный аппарат. Я еще не знаю, нужен ли он мне, но на всякий случай беру с собой (в моем бюро у меня есть замечательная коллекция гостиничных салфеток и пепельниц). Теперь будем наслаждаться остатком полета.

Проходя по аэропорту, я читаю заголовки газет в автоматах и

покидаю здание. Я уже нахожусь у подножия Mount Rainier. Хэй! Там сидит двухголовая белка. Задать парочку классических вопросов Цак Маккраккена и домой.

Глупый маленький звереныш. Это может снизить ее готовность к интервью. Может быть, зверек любит противные земляные орехи. "Иди, иди сюда. Хорошая белочка, замечательная белочка. Хочешь вкусненьких орешков? "

Да, белка хочет орехов. Но с Цаком она говорить не хочет. Когда Жирная голова сказал, что я должен убрать всю грязь, я никогда бы не поверил, что он этого хочет.

Самый подходящий предмет для этого – клюшка для гольфа. Мой девиз себя снова оправдал, клюшку для гольфа уж как-нибудь можно будет использовать.

Отлично! Темная пещера. Для начала осмотреть все тщательно. Старое птичье гнездо возьму вместе с суком. Гнездо и сук положить на место костра и быстро поджечь.

Кто сделал эти необычные рисунки на стене? И при этом не закончил. Кажется, я могу их дорисовать... Готово. Ого, Сезам откройся! Дверь.

Сенсационно! ! Это конечно артефакт. Я обязательно должен достать этот голубой кристалл. М-м-м, что это? Выглядит как экран на моем телевизоре. Как не глупа идея, но попробуем дистанционное управление. Эй, голубой кристалл, я покажу тебя замечательной женщине. Назад в Сан-Франциско.

Вычистить ногти, завязать шнурки, одеть чистую рубашку? Может еще сходить подстричь волосы? Закрыто. Не очень-то здорово, но и не страшно. Уй, волосы очень длинные. Посмотрим, не пригодятся ли мне ножницы для проволоки из моего ящика с инструментами.

Женщина моей мечты, я иду! Ага, все как в моих снах. Что я должен рассказать тебе о моем сне? Я начинаю с эпизода о Марсе.

Леслия получила сообщение, что она должна будет что-то соединить. Значит надо найти время, почему Мелисса и она должны приходить сюда. Итак, на восток!

Ночлежка, маленькие песчаные дюны, дорога и монолит. Тот, кто достиг этого места, просто гениален, все предметы могут быть переведены на русский. На табличке на монолите написано, что здесь можно купить проездной для проезда по дороге. Взглянем на ночлежку. Воздушный шлюз! Этими кнопками можно открывать и закрывать двери, но аппарат не функционирует. Замечательно!

Может быть поблизости есть главный выключатель или что-нибудь в этом роде. Посмотрим. Мелисса может в конце концов тоже осмотреться.

Мелисса идет в направлении запада. Когда она нажимает на единственную кнопку, мимо которой она проходит, ничего не происходит. Неудача, скорей назад к Shuttle Bug для того, чтобы взять некоторые вещи. Вполне смогли бы пригодиться магнитофон и кассета, вдруг надо будет что-нибудь записать. И обе кредитные карточки пожалуй, тоже надо взять. Может монолит принимает и кредитные карточки. Удача! Но будет все-таки лучше, если я куплю сразу два билета. Кто же захочет ехать без обратного билета в неизвестность? Я – нет.

Как остроумно! Этот билет я могу использовать как запасную отвертку для того, чтобы отвинтить чертовую металлическую пластинку в ночлежке. Может быть, под ней действительно находится главный выключатель. Получилось. Почти как в сказке. Но что я вижу? Испорченная горючая ступень. Но нужно только несколько движений, чтобы заменить это на исправную из Shuttle Bug. Сказано – сделано. Хорошо! Теперь можно закрыть внешнюю дверь и открыть внутреннюю. Пока восстанавливается давление, я могу отдать Леслии ее кредитную карточку. Ах, наконец-то я могу снять этот неудобный шлем. Смешно. Мне думается, надо обратить внимание на цвет волос Леслии, прежде чем она снимет свой шлем. Если краска ее волос верная, она может снять свой шлем.

Ба! Наконец-то, выбраться из мифа и снова с нормальным цветом волос. Отлепить со второго шкафа виниловую клейкую ленту и настольную лампу. А там – стремянка. Теперь мы можем подойти и к другим окошкам, которые нашла Мелисса. Посмотрим в койку и – что это такое? А-а-а-а-а! (После короткого непонятного припадка истерии Леслия приходит в себя).

Мне нужно что-нибудь для того, чтобы сделать уборку или прибраться. Там, снаружи был этот примечательный песчаный холм. Теперь его нет! Но сначала нам обеим надо пополнить наши кислородные баллоны. Трофеи из обоих шкафов и стремянку я дам Мелиссе, я хочу хоть немного подмести.

Надеть шлемы и закрыть дверь! Наконец-то, я могу снова что-то делать, дюны сметены.

Итак, покупаю для себя два билета, и маленькая поездка может быть начата. Отлично! Еще один маленький песчаный холмик. Сметен! И опять что-то неизвестное, огромная замочная скважина! И

вокруг ничего не видно, чем бы ее можно было отомкнуть. Может быть Мелисса найдет что-нибудь подходящее.

Леслия в пути, а я пока попробую с помощью стремянки, достать до верхних кнопок. Получилось, но в какой последовательности их надо нажимать?

(Назад на землю, к Цаку). Уф, теперь я рассказал Ани историю из моего сна, а она мне рассказала все, что знала она. Вопрос за вопросом. Этот Гуру, который написал книгу, утверждает, что у него на все есть верный ответ. Думается, стоит попробовать, спросить его. Ани достает свою кредитную карточку, которая была спрятана под ящиком письменного стола, и можно начать поездку к Гуру. Но, пожалуй, будет лучше, если я отошлю Ани к аэропорту, она может спокойно поцеловать меня там на прощание (принцип вежливости).

Что за неприятность! Нет прямого сообщения с Непалом. Попробуем через Майами. Дерьмо. Это, кажется, было ошибкой. Ах, старый соня, оставь меня в покое, у меня достаточно своих проблем. Что, твоя жизнь не имеет смысла? Иди сюда, посмотри в книгу Гуры, у него есть объяснение. Спасибо. Жидкость в бутылке пахнет как растворитель для красок. Очень мило с его стороны.

Итак, ничего более как вон отсюда. В Лондон, огромный международный аэропорт. Для начала куплю себе билет до Катманду. Пока мы еше не стартовали, у меня есть немного времени, чтобы оглядеться. Хэй, малыш! Хочешь немного растворителю? Нет? Я не в твоем вкусе, да? Я знаю женщину, с которой ты наверняка хотел бы познакомиться, Не двигайся.

(Ани не может так дальше и отправляется в Лондон. Цак тащит ее с собой выпить. Через мгновение они и стражи уже друзья).

Извини, Ани, но это было нужно для хорошего дела. Теперь быстро выключить ток и клещами проделать дырку в стене. Смешное здесь место, не в моем вкусе. Ани здесь точно нравится. К счастью у меня есть билет в Катманду.

Ба, назад в аэропорт Катманду я не полечу на этом Яке ни в коем случае. Не только потому, что воняет, но и потому что все неудобно и ужасно скучно.

Доказательством моей верности Гуру должна стать книга. Страже этого достаточно. Интересная стена. У мастера есть партнер по гольфу в Африке, интересно. Итак, интервью с Гуру. Да, с интервью у меня сегодня не очень-то получилось, но зато теперь я знаю, как мне использовать голубой кристалл.

Попробую на Яке. Посмотрим, что еще есть в этом Катманду. Тюк сена – конечно же обед Яка. И флагшток... Интересный флагшток. Флагшток, который ждет, чтобы его забрал с собой Цак Маккраккен.

Кто мог подумать, что за кражу флагштока в Катманду назначен свой штраф. Выйдет ли Цак из тюрьмы? Без Вашей помощи и помощи Ани, конечно, нет. Или?

Проблемы на пути на Марс?

Как мне нарисовать карту для сна Цака?

– Для этого нужны карандаш и бумага.

– Для этого можно использовать телефонный счет, который лежит в ящике рядом с его кроватью, или оторвать кусок обоев.

– Ящик с карандашами можно найти в шкафу под мойкой на кухне.

– Воспользуйся желтым карандашом и куском обоев.

Как мне достать пластиковую карточку под письменным столом?

– Нужно что-нибудь, чем бы ее можно было бы выудить оттуда.

– Можно использовать то, на чем он хочет нарисовать свою карту.

– Используй кусок обоев и пластиковую карточку.

Кому мне позвонить?

– Телефонной компании.

– Для того, чтобы найти номер, нужно попасть в здание Телефонной компании. Оно находится как раз рядом с домом Цака, и считать там номер с автомата.

Телефон Цака не работает. Что делать?

– Надо оплатить счет Цака.

– Если хотите, счет можно оплатить прямо в телефонной компании.

– С кредитной карточкой в кармане, отдайте счет служащему в окошке.

А если я не хочу отдавать деньги за телефонный счет?

– Тогда Цак должен переодеться.

– Переодевание состоит из очков и шляпы.

– Когда Цак переоделся можно дать счет служащему в окошке и не надо платить.

– Когда Цак переоделся, он может пойти за стойку и с помощью компьютера аннулировать свой счет.

Как работает автоответчик?

– Включите его.

– Необходимо прослушивать новости.

– Для записи телефон должен работать и трубка должна быть положена.

– Дайте Цаку оплатить телефонный счет.

Как работает телевизор Цака?

– Включите его с помощью дистанционного управления.

– Где нормальные люди оставляют пульт дистанционного управления?

– Посмотрите на софе.

– Загляните под подушку.

Как работает дистанционное управление?

– Попробуйте "Воспользуйся дистанционным управлением". Пока Цак находится недалеко от телевизора, должно получиться.

Несмотря на дистанционное управление телевизор не работает. Разве что-то неисправно?

– Для телевизора нужен ток.

– Поднимите подушку у стены рядом с телевизором.

– "Воспользуйся электрическим кабелем с вилкой"

Для чего нужна кнопка рядом с мойкой в кухне Цака?

– Ею можно включить мусорник.

Что открывает маленький ключ рядом с входной дверью Цака?

– Это ключ от почтового ящика Цака.

Как открыть дверь в булочную?

– Никак. Булочная закрыта.

Мне что-нибудь нужно в булочной?

– Да.

– Позвоните разок.

– Попробуйте еще раз.

– Будьте настойчивее.

Как я могу использовать телефон компании?

– Пока в игре не наступят существенные изменения, отсюда Вы не сможете позвонить.

– Вы можете позвонить из автомата.

– Используйте функцию "Читай телефон" для нахождения номера.

– Позвоните из спальни Цака.

Что находится за дверью за стойкой?

– Потайная комната капониров.

Как мне проникнуть за стойку?

– Вы должны доказать стоящему за стойкой, что Цак один из них.

– Цак для этого должен переодеться.

– Все необходимое для переодевания Цак может купить в магазине "Lou's Loans" на 14-той улице.

– Для переодевания понадобятся очки и шляпа.

Что я могу сделать с помощью компьютера?

– Компьютер служит для наблюдения за телефонными счетами.

– С его помощью Цак может аннулировать неоплаченный счет.

– Для того, чтобы пройти за стойку, надо переодеться.

– Чтобы Цак смог аннулировать счет, он должен иметь его с собой.

Что делать Цаку с ходатайством?

– Для начала хорошо бы его прочесть.

– Цак заполняет ходатайство желтым карандашом.

– Коробка с карандашами находится в шкафу под мойкой Цака.

Как Цаку послать ходатайство?

– Он просто опустит ходатайство в почтовый ящик рядом с лестницей, ведущей к его квартире.

– Почтовый ящик Цак может открыть своим маленьким ключом.

– Маленький ключ висит рядом с дверью на стене в кухне Цака.

– Почтальон возьмет ходатайство.

– Немного позднее другой почтальон опустит членскую карточку "Королевского клуба фанатов".

– Так как почтальон – очень робкий молодой человек, он не придет до тех пор, пока Цак будет стоять рядом с почтовым ящиком.

Могу ли я что-нибудь купить у Луи?

– Для начала выберите "Покупай" и отметьте, что вы хотите купить.

– Для того, чтобы что-нибудь купить, Цаку нужна его кредитная карточка.

Как я могу что-нибудь продать?

– Для этого Цак должен пойти к окошку продажи (левое окошко).

– Сначала выберите "Продай" и пометьте в инвентарном списке то, что вы хотите продать. И для продажи Цаку необходима его кредитная карточка.

Для чего нужны прозрачные перчатки?

– Они будут защищать руки Цака.

– Если руки Цака не будут защищены во время полета на Марс, они очень сильно пострадают.

Для чего Цаку понадобится ящик с инструментами?

– Ящик с инструментами полон важных вещей.

– Цак должен его открыть.

Может ли Цак купить другой водолазный костюм, миксер или другую гитару?

– Нет, Луи не хочет продавать эти вещи.

Что может Цак продать Луи?

– Почти все, что имеет определенную ценность, Луи скупает.

– Цак должен попробовать, продать ему кривой нож для масла.

– Нож для масла Цак искривляет тогда, когда он пробует, поднять доски под ковриком в своей спальне или он копается в дерьме.

Как Цаку выиграть в лотерее?

– Или ему очень повезло и ему улыбнулось счастье или

– он узнает число, приносящее выигрыш.

– В космическом корабле капониров есть машина, предсказывающая как выиграть в лотерее.

– Так как Луи ненавидит, когда кто-нибудь шныряет по его магазину, Цаку придется ждать своего выигрыша перед магазином.

Как Цаку пройти в археологическое общество?

– Он должен бросить в прорезь в двери какой-нибудь артефакт.

– Артефакт, который проще всего получить, – голубой кристалл.

Что есть артефакт?

– Все до- и раннеисторические предметы, которые сделаны руками человека.

– В "Цак Маккраккен" можно найти следующие артефакты: голубой

кристалл, две части желтого кристалла, белый кристалл, раскаленный объект, канделябр, пишущий ролик

Почему ничего не происходит, когда Цак бросает в дверную прорезь какую-то вещь?

– Да, по всей видимости Цак бросил не артефакт.

– Цак должен найти какой-либо артефакт и бросить его.

Где Цак найдет артефакт?

– В Сиэтле.

Что происходит с предметами-не артефактами, которые я бросил в дверную щель?

– Они упали за дверью на пол. Ани поднимет их, и они будут еще у нее, когда вы ее встретите.

Как мне получить заколку для волос?

– Она укреплена проволокой.

– Вам надо найти что-нибудь, что может разрезать проволоку.

– В ящике с инструментами вы найдете ножницы по металлу.

– Ящик с инструментами вы можете купить в магазине "Lou's Loans".

Для чего мне нужна заколка для волос?

– Для того, чтобы закрепить сфинкса.

– Вы когда-нибудь уже пробовали открывать заколками для волос замки?

– Заколка очень большая. Поэтому вы должны найти очень большой замок.

– Используйте заколку из Дитриха для того, чтобы с ее помощью открыть вход в пирамиду Марса.

Как мне попасть в салон причесок?

– Прочитайте вывеску.

– Вы не можете открыть дверь.

– Так или иначе здесь все равно нет ничего интересного.

Где мне найти ключ к салону причесок?

– Ключа нет.

– Вы не можете проникнуть в салон. Но ведь вы выглядите и так хорошо.

Как я могу использовать терминал в аэропорту?

– "Используй терминал"

– Если у вас уже есть билет, это будет занесено при использовании терминала в кассу.

– Для того, чтобы терминал заработал, вам нужна кредитная карточка.

Как мне дать Ани деньги для Цака?

– Цак и Ани могут поменяться билетами на самолет.

– Они могут оплатить билет на самолет у терминала.

– Если Цаку нужны деньги, Ани должна купить только один билет и передать его Цаку. Он оплатит его у терминала и получит деньги на свою кредитную карточку.

Как мне купить в газетном автомате в аэропорту газету?

– Никак.

– Вы можете прочитать заголовки, не покупая газет.

– Попробуйте "Читай газетный автомат"

– Эти заголовки включают в себя все, что происходило до этого времени.

Что мне делать с религиозным фанатиком?

– Он хочет что-нибудь продать.

– Дайте ему кредитную карточку и он исчезнет.

Что мне делать с оборванцем?

– Может быть он хочет денег.

– Его жизнь не имеет смысла.

– Дайте ему что-нибудь почитать, это облегчит ему жизнь.

– Дайте ему книгу, которую вы купили у религиозного фанатика в аэропорту в Сан-Франциско.

Как мне открыть в дверь в Майами?

– Она не открывается.

Где осталась еда, которую мне дала стюардесса?

– Посмотрите же, что вы носите с собой.

– Она дала вам пакет земляных орехов.

Где зажигалка?

– В самолете.

– Она под первой подушкой для сидения.

– Чтобы добраться до подушки, вы должны отвлечь стюардессу.

Если я открою багажное отделение, стюардесса рассердится. Как мне сделать так, чтобы она не стояла у меня за спиной?

– Вы должны ее отвлечь.

– Если вы нажмете на кнопку вызова, стюардесса пойдет в туалетную комнату.

– Позаботьтесь о том, чтобы ей было чем заняться, когда она придет в туалетную комнату.

– Заткните туалетной бумагой раковину и откройте воду. Это займет ее на некоторое время.

Как мне достать багаж из багажного отделения?

– Это ваш багаж? Нет. Тогда уберите руки!

– Единственное, что вы можете взять, это кислородный аппарат.

Где кислородный аппарат?

– В найдете кислородный аппарат в самолете в последнем отделении, в которое вы загляните.

Как мне достать кислородный аппарат?

– Вам нужно что-то, что отвлечет ее дольше.

– В данном случае незаменимо яйцо из холодильника Цака.

– Знаете, что происходит с яйцом в микроволновой печи?

– Вы должны отвлечь стюардессу тем, что оставите в ванной комнате сообщение, и быстро поместите яйцо в микроволновую печь,чтобы оно взорвалось.

Что можно сделать с подушками из самолета?

– На них можно плавать.

– Они вам понадобятся, когда вы попадете в воду.

Как мне добраться до Mount Rainier?

– В данный момент вам это не удастся, вы сможете попасть только к пещере двухголовой белки.

Как мне пройти мимо двухголовой белки?

– Или покормите ее земляными орехами или

– убейте несчастное животное.

Как мне попасть в Mount Rainier?

– Вход закрыт грязью.

– Выскребите грязь отверткой или другим предметом.

Где находится выключатель в Mount Rainier?

– Вы что уже когда-нибудь видели гору с выключателем? Ну, тогда в чем же дело?

– В горе есть место для костра.

– Разведите костер.

Как развести костер?

– Две вещи нужны (древнему) человеку: То, что горит и то, чем зажечь.

– Поблизости есть старое птичье гнездо, которое отлично подойдет для того, чтобы развести огонь.

– Перед входом в пещеру вы найдете дерево с отлично горящими сучьями.

– Бросьте сучья и гнездо на место для костра и подожгите.

– Что, нечем поджечь? Посмотрите под подушкой в самолете.

Как мне добраться до гнезда?

– Без вспомогательных средств никак.

– Просто возьмите сук.

– Сук уже лежит в костре? Ну тогда попробуйте заколкой или хлебом.

Огонь быстро тухнет. Что я могу сделать?

– Вы забыли положить сучья в костер.

– Сучья находятся перед входом в пещеру.

– Если вам еще что-нибудь нужно возьмите гнездо белки.

Что я могу предпринять с удивительными рисунками на стене?

– Попробуйте их прочитать.

– Они не дорисованы.

– Дорисуйте их желтым карандашом.

– Желтый карандаш находится под мойкой на кухне Цака.

Как я могу заполучить голубой кристалл?

– Вы должны удалить все, что держит кристалл.

– Не кажется ли Вам, что сенсор на цоколе вам знаком?

– Выглядит также, как инфракрасный на телевизоре Цака.

– Используйте дистанционное управление.

Для чего мне нужен голубой кристалл?

– Если вы еще до сих пор не встретили Ани, вы должны будете бросить кристалл в дверную щель археологического общества в Сан-Франциско.

– Вы должны потренировать Цака, чтобы он правильно использовал голубой кристалл.

– Если Цак начнет использовать кристалл без тренировки, через 20 секунд он потеряет сознание.

– Натренировать Цака может Гуру из Катманду (Непал).

Где находится кредитная карточка Ани?

– Она спрятана в ее комнате.

– Посмотрите под письменным столом Ани.

– Кредитная карточка лежит под письменным столом.

Как мне пройти мимо стражника храма?

– Ему нужно доказательство, что вы – приверженец Гуру.

– Гуру однажды написал книгу, которую можно купить в аэропорту в Сан-Франциско.

– Дайте книгу стражнику.

Гуру издает удивительные звуки, когда вы видите его в первый раз. Что он делает?

– Он нюхает Вашу карму.

Гуру хочет, чтобы я обождал. Почему?

– Вы наверняка сделали что-то, что загрязнило Вашу карму.

– Убийство животных загрязняет карму людей.

– Если вы уйдете от Гуру до того, как Ваша карма станет чистой, то следующий визит вы должны будете снова начать с ожидания.

Я должен вернутся к Гуру с кристаллом. Где мне его найти?

– Гуру имеет ввиду голубой кристалл.

– Вы можете найти его в Сиэтле.

Гуру натренировал меня. Что я могу теперь делать?

– Голубой кристалл дает Цаку возможность вступать в контакт посредством телепатии с любым животным, которое находится вблизи него и обязательно на земле.

– Направьте голубой кристалл на животное.

– Осторожно! Если вы будете ждать слишком долго, капониры схватят Цака.

На каких животных можно направлять голубой кристалл?

– С помощью кристалла можно вступить в контакт с птицами, дельфинами, ослами, с двухголовой белкой и Суши.

– Самые важные животные – птица и дельфин.

Как вернуться назад в Цака, когда я телепатирую?

– Вы уже нашли новый глагол в списке глаголов?

– Выберите "меняю Цака".

– Чтобы получилось, вы должны находится от Цака довольно близко.

Как я могу взять флагшток так, чтобы меня не заметили?

– Вы можете прыгнуть на осла прежде чем, вас схватит полицейский.

– Вы можете чем-нибудь отвлечь полицейского.

Как мне выйти из тюрьмы?

– Если вы не найдете никого, кто бы вам помог, располагайтесь здесь на три месяца.

– Попросите Ани отвлечь полицейского.

Как я могу отвлечь полицейского?

– Может быть поможет маленький пожар?

– Рядом с храмом Гуру лежит стог сена.

– "Используй зажигалку и сено"

Что находится в шкафу в тюрьме?

– В этом шкафу полицейские хранят пожитки заключенных.

– Вы должны отвлечь полицейского, для того, чтобы открыть шкаф.

Есть ли возможность читать по-непальски?

– Зависит от того, что вы умеете.

– Цак умеет только по английски.

– Ани же, напротив, знает целый ряд языков.

Должен ли меня заботить лиловый метеор?

– В том то и дело.

– Если вы в этот момент играете Цака, тогда нет.

– Если вы играете в "Усадьбу маньяков", тогда да.

Как мне покинуть Непал?

– Вам нужно какое-нибудь транспортное средство.

– Вы уже когда-нибудь скакали на осле?

– заплатите кредитной карточкой.

Что означает рычание в джунглях?

– Это дикий зверь. Но вы его не увидите (по крайней мере в этой игре).

Что хочет от меня африканский шаман?

– Шаман страстный игрок в гольф.

– Дайте ему клюшку для гольфа.

– Клюшку для гольфа вы можете купить в магазине "Lou's Loans".

Танец шамана довольно смешон. Должен ли я запомнить его целиком?

– Нет. Вам понадобится только часть с вызыванием огня.

Для чего служит танец?

– Но ведь шаман же сказал:"Он открывает дверь в голове".

– Он говорит при этом о двери в гигантском лице на Марсе.

– Танцовщики показывают комбинации в той последовательности, в которой они сидят.

Во-время танца я не был внимателен. Могу ли я посмотреть его еще раз?

– Естественно. Попробуйте просто заплатить.

– Это будет стоит вам 1000 долларов.

Шаман говорит, что я должен вернуться с желтым кристаллом. Где этот кристалл?

– Желтый кристалл разбит на две части.

– Ани даст Цаку одну часть кристалла.

– Другую часть благородного камня вы найдете в центре храма Майя.

– Прежде, чем шаман научит Цака, как нужно использовать желтый кристалл, он должен быть соединен в одно целое в определенном месте.

– Подходящее место, где может быть соединен желтый кристалл с каменным забором.

Как мне нарисовать карту лабиринта Майя в Мексике?

– В каждом коридоре есть два факела.

– Попробуйте создать различные комбинации из факелов.

– С помощью подушки можно погасить пламя факела.

– Существуют только три различные длины коридоров.

– Четыре коридора одинаковой длины.

– В трех коридорах различчой длины стоит статуя.

Как мне достать кусок желтого кристалла из статуи Майи?

– Желтым карандашом из кухни Цака вы должны нарисовать что-нибудь примечательное на статуе.

– Как должен выглядеть рисунок, можно увидеть на огромной статуе Майи в большом зале на Марсе.

Как мне добраться до каменной скульптуры в Перу?

– Так как это очень далеко, Цак должен лететь.

– Если Цак уже натренирован, он может вступить в телепатический контакт с животными.

– Для того, чтобы привлечь птицу, вы должны положить хлебные крошки в кормушку.

– Птица может нести пишущий ролик, но не канделябр.

– Еще во-время телепатической связи дайте пишущий ролик Цаку.

– Нажмите на кнопку "К Цаку".

Где мне найти хлебные крошки?

– Вы можете получить старый, засушенный хлеб у булочника.

– В мусоропроводе Цака вы можете размолоть хлеб.

– Для этого вы должны отвинтить отверткой трубку.

– Ни в коем случае не добавляйте воды!

Как мне избежать того, что во-время телепатической связи Цак будет схвачен капонирами?

– У вас есть примерно полторы минуты после использования голубого кристалла, прежде чем они обнаружат место нахождения Цака.

– Прежде чем истечет это время, вы должны снова проконтролировать Цака и предоставить ему возможность действовать.

Кто может прочесть пишущий ролик ?

– Только Ани.

Как мне пройти мимо стражи у каменного забора?

– Никто не может пройти мимо стражников.

– Стражнику нужно дать виски для согревания.

– Оборванец в порту Майами даст виски.

– Попросите Ани дать стражнику виски.

Я отключил электрическую ограду. Как мне теперь открыть дверь?

– Ворота закрыты. Вы не сможете их открыть.

– С помощью ножниц по металлу вы можете вырезать себе замечательную дыру в ограде.

Что мне делать, когда я достиг камней в заборе?

– Каменный забор – волшебное место, здесь вы можете снова соединить желтый кристалл.

– Это делается так:

положите обе части на алтарь;

добавьте крепление из молнии;

кристалл готов!

– Для привлечения молнии вы должны сказать волшебные слова.

– Эти слова написаны на пишущем ролике, который вы нашли в Перу.

– Только Ани может их прочесть.

– Для привлечения молнии вам понадобится громоотвод.

– Вы должны поставить на алтарь флагшток:"Используй флагшток и алтарь".

У меня есть готовый желтый кристалл. Что мне с ним делать?

– Вы должны потренироваться с шаманом из Кинзаса (Заир) обращению с желтым кристаллом.

– После того как вы посмотрели танец, вы должны дать шаману желтый кристалл, чтобы он знал, что он у вас есть. Он Вам его вернет.

– Прежде чем Цак начнет телепортироваться с помощью желтого кристалла, он или Ани должны нарисовать карту.

– Используйте цветной карандаш и кусок бумаги.

Для чего нужны платформы?

– Для телепортирования.

– Для того, чтобы уметь телепортировать, вам нужен желтый кристалл и хорошие знания, полученные у шамана.

Почему Цак не может быть телепортирован в различные места?

– На карте есть два места, в которые Цак не может быть телепортирован: Когда Атлантис погружался, он разрушил платформу, и платформа в пирамиде Марса сломалась в первый же день.

Что мне делать с удивительным рисунком на сфинксе?

– Дорисуйте рисунок желтым карандашом. Верный рисунок откроет потайную дверь в лабиринт сфинкса.

– Правильный рисунок вы найдете в карточной комнате в лице на Марсе.

– Дорогу к карточной комнате можно взять из карты лица на Марсе.

Какая дорога через лабиринт сфинкса самая короткая?

– Идите за солнцем!

– Точную дорогу вы увидите на карте лабиринта.

Что я, собственно, ищу в лабиринте сфинкса?

– Потайную комнату с древней мудростью.

– В этой комнате вы должны нажать три кнопки в определенном порядке.

– Если порядок нажатия кнопок верен, откроется гигантская дверь к огромной настенной картине. Настенная картина даст информацию о желтом кристалле и символах. Цак или Ани должны нарисовать символы на куске бумаге или карточке. С ними Цак может быть телепортирован на Марс.

– Не забудьте о рисунке в верхнем правом углу! Он нужен Цаку для того, чтобы быть телепортированым к комнате трех дверей на Марсе.

В какой последовательности надо нажимать кнопки?

– Последовательность написана иероглифами на стене.

– Так как Цак не может ее прочитать, пускай попробует Ани.

Как я могу доставить рисунок с настенной картины в потайную комнату сфинкса?

– Попробуйте нарисовать на карте рисунок из сна.

– Что, вы не сделали рисунок из сна? Тогда используйте карандаш с телефонным счетом или с клочком обоев.

– Прежде чем кто-нибудь сможет изготовить рисунок, он должен посмотреть настенную картину.

Могу ли я, не погибнув, убить бестию?

– Нет. Когда бестия проснется, у вас возникнут серьезные проблемы.

– Бестия просыпается, когда кто-нибудь в третий раз проникает в ее лагерь.

У меня есть билет на самолет до Бермудского треугольника, о самолета нет. Прилетит ли он, если я буду ждать?

– Ожидание ничего не принесет: вы должны сначала потренироваться у Гуру.

Что я могу делать в биплане?

– Наслаждайтесь видом.

– Пилот даст вам парашют.

– Попробуйте использовать его.

Как мне заставить Ани прыгнуть?

– Ани не прыгнет ни в коем случае.

– Я тоже не сделаю этого.

Что мне надо делать, после того, как пилот надел комбинезон?

– Если вы достаточно быстры, вы можете вернуться в биплан.

– Встаньте справа от красной линии. Когда биплан будет стелепатирован, вы окажетесь на корабле.

– Вы можете перешагнуть красную черту и встать на левую сторону. Если вы находитесь не на биплане, тогда вы упадете в атмосферу земли.

Как я смогу убежать с космического корабля капониров?

– Дайте код, который дал пилот. Затем идите на левую сторону линии или

– нажмите на кнопку прямо рядом с дверью.

– Дайте королю что-нибудь, что сделает его счастливым.

– Попробуйте сначала своей карточкой члена Королевского Клуба или

– дайте ему гитару.

Если я воспользуюсь кодом, который мне дал пилот для того, чтобы покинуть космический корабль капониров, я упаду в океан и утону.

– Воспользуйтесь парашютом.

Что мне делать посреди океана?

– Вы можете плыть вперед или назад.

– С помощью кристалла вы можете войти в контакт с акулой.

– Воспользуйтесь флейтой.

– Вы можете вступить в телепатическую связь с дельфином и ждать, когда вас схватит капонир.

Что мне делать с акулой?

– Молитесь, чтобы она вас не съела.

– Может быть это вовсе и не акула.

– Попробуйте сыграть на флейте.

– Когда животное приблизится, используйте ваш кристалл для телепатирования.

– Вам нужна плавательная подушка.

Как я могу погрузиться?

– У Цака слабые легкие, и он не может долго находиться под водой без вспомогательных средств.

– Если у Цака есть водолазный костюм и кислородный аппарат, он может плавать под водой. Но он не может погрузиться достаточно глубоко.

– Дельфин может нырнуть гораздо лучше Цака.

– Для того, чтобы все разведать, Цак должен переселиться в дельфина с помощью телепатии.

Что находится под водой в Бермудском треугольнике?

– Там находится дефектная платформа.

– Вы можете найти там часть одной машины.

– Попробуйте , сорвать морские растения с правой стороны экрана.

Как мне выйти из камеры заключения в потайной комнате капониров?

– Можно переодеться.

– Только другое действующее лицо может выпустить вас из камеры.

Что я могу сделать теперь, когда моя память отключена?

– Если вы помните "глагол включения" вы можете вселиться в кого-нибудь другого.

– Если у вас достаточно времени, вы можете подождать до тех пор, пока к вам не вернется память.

– Каждый раз, когда вы будете схвачены, время восстановления Вашей памяти увеличивается.

Как я могу получить назад артефакты, после того как капониры забрали их у меня?

– Капониры положили их в шкаф в потайной комнате.

– Вы должны прокрасться туда, чтобы получить их обратно.

Есть ли безопасная дорога в потайную комнату капониров?

– Или вы переодеваетесь и входите благодаря Телефонной компании.

– Вы звоните в Телефонную компанию, отвлекаете обслуживающий персонал и прокрадываетесь в комнату или

– Удаляете доски в спальне Цака и спускаетесь в потайную комнату.

Должен ли я использовать машину в потайной комнате капониров?

– Кто пользуется машиной, тот теряет часть своего ума.

– Используйте машину только тогда, когда вы хотите обратить на себя внимание обслуживающего персонала Телефонной компании.

Что мне делать после старта космического автобуса?

– Космический автобус будет находиться на пути к земле еще три месяца.

– Лица в космическом автобусе больше не участвуют в игре.

– Не сердитесь, что ваш компьютер будет выключен на три месяца.

Как мне выяснить, сколько у меня еще осталось кислорода?

– "Читай Маска" у студенток, "Читай Кислородный аппарат" у Цака.

На Марсе у меня закончился кислород. Могу ли я как-нибудь наполнить аппарат снова?

– В космическом автобусе есть кислородный вентиль.

– "Используй кислородный вентиль"

Что мне делать с монолитом?

– Напойте "Так говорил Заратустра" и бросьте в воздух кости.

– Купите с помощью вашей кредитной карточки монетку для дороги.

– Представьте, что вы уже купили монетку для обратной дороги.

Как мне отремонтировать воздушный шлюз ночлежки?

– Сгорел покрытый металлической пластинкой предохранитель.

– Закрывающая металлическая пластинка находится рядом с воздушным шлюзом.

– Винт можно удалить монеткой.

– В космическом автобусе есть новый предохранитель, которым вы можете заменить дефектный.

В ночлежке переизбыток давления. Не убил ли я Алиена?

– Просто закройте дверь, и давление восстановится.

– Алиен как раз находится в состоянии зимней спячки и ему не нужен кислород.

Как мне поднять Алиена?

– Мелисса слишком труслива, чтобы поднять его.

– Лесли не знает страха, она это сделает.

Как мне достать бутылку с газом из шкафа?

– Вы не можете взять бутылку с газом из шкафа.

Что надо мне сделать, чтобы заработала дорога?

– Что-то мешает притоку энергии.

– Для того чтобы дорога заработала, вы должны убрать песчаный холм справа от дороги, чтобы раскопать солнечный коллектор.

– Используйте для этого Алиена.

– Используйте свою карту. Прежде чем начнется поездка, у Вас есть пятнадцать секунд для того, чтобы все пассажиры поднялись на борт.

Как мне добраться до самого верхнего окна на огромной лицевой двери?

– Да, была бы у вас сейчас стремянка...

– В ночлежке есть стремянка.

– Попробуйте "Используй стремянку и дверь"

Какая комбинация нужна для огромной двери к лицу?

– Комбинация "открывает дверь к голове" (ну, вспоминается?).

– Комбинацию вы можете получить от шамана в Кинзасе (Заир).

– Часть танца, после того как зажжен огонь, и есть комбинация.

– Танцовщики показывают комбинацию в той последовательности, в какой они сидят.

Как мне открыть три массивные двери в большом зале?

– Ключ – кристальный шарик на цоколе.

– Для того, чтобы добраться до шарика, вам понадобится стремянка. "Используй стремянку и цоколь"

– И в конце попробуйте "Нажми кристальный шарик".

Как мне открыть центральную дверь в зал без кристального шарика?

– Ключ – музыка.

– Используйте магнитофон.

– Запишите звон кристального шарика. Запускать его можно, открывая или закрывая дверь.

– Используйте для записи аудио кнопку в магнитофоне.

– Для записи вы должны, конечно, сначала удалить защиту от записи у кассеты.

– Используйте клейкую ленту, которую вы нашли в шкафу.

Какая самая лучшая дорога через лабиринт лица на Марсе?

– Используйте карманный фонарик для того, чтобы найти верный путь.

– Карманный фонарик вы найдете в шкафу в ночлежке.

– Двери обозначены цифровыми и красочными кодами.

– Если разорвать все веревки, вы найдете точную карту лабиринта.

Как мне пройти мимо защитного поля в комнате с двумя ключами?

– Для начала вы должны продеактивировать с помощью управления на стене рядом с полем.

– Прочитайте управление.

– Один из ключей в форме ankhs принадлежит управлению.

– Этот ключ вы найдете в комнате за массивной центральной дверью.

Как я могу выключить голографический проектор?

– Пока вы в комнате, он будет включен и будет посылать свои сообщения.

– Итак, покиньте комнату.

Как мне поднять большой ключ так, чтобы он не превратился в пыль?

– Этого Вы, к сожалению, сделать не можете.

– Но ключ служит для открывания входа в пирамиду Марса, а это вы можете сделать и по-другому.

Что мне делать с золотым ключом?

– Он нужен вам для того, чтобы открыть маленький ящичек в потайной комнате на Марсе.

Какое значение для меня имеет комната с картой в лице?

– Это карта, которую Цак видел во сне.

– Речь идет о карте, которой уже 50000 лет и на которой нарисованы все платформы земли.

– Справа вы можете увидеть рисунок, который вы должны нарисовать у подножия сфинкса для того, чтобы быть выпущенным.

Что это за машина с большой красной кнопкой?

– Машина служит для регулирования температуры атмосферы.

– Левая кнопка повышает температуру головы.

– Нажатием правой кнопки голова наполняется разряженной атмосферой.

– Если вы полностью выключите машину, Цак и его студентки смогут обойтись без шлемов.

Мелисса не хочет идти в комнату с большими красными кнопками. Что мне делать?

– Пошлите туда Лесли.

Как Цаку добраться до Марса?

– Он должен потренироваться, чтобы правильно обходиться с желтым кристаллом.

– Он или Ани должны дорисовать карту, после того как они увидели настенную картину в потайной комнате сфинкса.

– Только сейчас он может быть телепортирован на Марс.

Что нужно предпринять, что бы Цак не был раздавлен на Марсе?

– Ему нужен космический костюм.

Где мне найти космический костюм для Цака?

– Вы должны сделать его сами.

– Для этого вам понадобится кислородный аппарат и устойчивый к давлению костюм.

– Кислород вы можете взять в самолете.

– Слишком узкий водолазный костюм неудобен и мешает нормальному кровотоку.

– Аквариум Суши сможет быть использовано как шлем. Но прежде всего отправьте куда-нибудь Суши.

– С помощью ленточной прокладки вы можете крепко соединить шлем и водолазный костюм.

Что мне делать с Суши, если мне нужен аквариум для Цака?

– Положите Суши в мойку.

– Или сделайте для Суши новое место обитания у лампы в спальне Цака. Но не включайте лампу!

Как Цак откроет три двери, когда он в первый раз будет телепортирован на Марс?

– Он должен нарисовать желтым карандашом образец на средней двери.

– Правильный рисунок вы найдете в потайной комнате сфинкса.

Через какую из трех дверей лучше всего пройти?

– Идите через среднюю.

– Дальше вы найдете карту лица-лабиринта на Марсе.

Есть ли ключ для пирамиды Марса?

– Большой ключ, был предназначен для открывания двери,но при прикасании к нему тот превращается в пыль.

– Попробуйте открыть дверь с помощью отмычки.

– С помощью полицейской отмычки с 14-той улицы это может получиться.

Как мне зажечь факелы в комнате короля Марса (комната саркофагов)?

– В атмосфере Марса недостаточно кислорода для того, чтобы зажечь факелы.

Я в комнате короля Марса. И что дальше?

– В задней части комнаты находится потайная лестница.

– Для того, чтобы открыть потайную дверь, вы должны нажать на подножие саркофага.

– Так как дверь остается открытой только тогда, когда кто- то нажимает на подножие, должен кто-нибудь остаться внизу и нажать.

Как мне подойти к белому кристаллу?

– Когда вы вошли в комнату с белым кристаллом, надо отпустить подножие саркофага для того, чтобы закрыть дверь.

– Для того, чтобы открыть маленький ящичек справа, используйте золотой ключ.

– Одна игровая фигура должна быть предназначена для нажатия кнопки, другая – для взятия кристалла.

– Сначала вы должны нажать кнопку и, молниеносно переключив, забрать кристалл.

– Если это не получается быстро, просто используйте функциональные кнопки.

Как мне построить эту штуковину?

– Для того, чтобы построить на земле предмет в комнате в пирамиде, вам потребуются пять предметов.

– В эту комнату вы можете перенести Цака.

– Предметы, которые вам понадобятся: светящийся объект, канделябр, голубой кристалл, желтый кристалл, белый кристалл.

– Вы должны использовать предметы в той последовательности, в которой они были названы.

Как включить эту штуковину?

– Так как для этого вам нужно двое, Цак должен открыть дверь Ани.

– Цак должен нажать одну кнопку, Ани – другую.

– Вы должны перенести Цака в комнату с штуковиной, и он должен переставить рычаг для того, чтобы впустить Ани.

Где, чем, для чего?

Местонахождение	Предмет	Функция
13-я улица	автобус	довезет до аэропорта
	карточка клуба фанатов	в почтовом ящике – дайте ее королю
	почтовый ящик	для того, чтобы отослать ходатайство, в нем Вы найдете карточку клуба
	черствый хлеб	для того, чтобы дотянуться до каких-либо предметов, для убийства белки, для копания ям, для использования в качестве крошек, чтобы накормить птичек
14-я улица	шпилька для волос	для того, чтобы дотянуться до каких-либо предметов, для открывания двери пирамиды Марса
Воздушный шлюз	нагревательный элемент	под металлической пластинкой (испорченная), заменить новой
Самолет	окошечко вызова	вызывает стюардессу к туалету
	подушка для сидения	поддержит вас в океане среди воды
	зажигалка	под передней подушкой для сидения, как фонарь, зажжет огонь и факел
	земляные орехи	для того, чтобы пройти мимо двухголовой белки
	раковина	для отвлечения, заткнуть сток
	туалет	для обычного пользования
	туалетная бумага	для уплотнения бортового туалета
	кислородный аппарат	часть космического костюма Цака

Местонахождение	Предмет	Функция
Аэропорты	газетный атомат	прочитайте самые свежие газетные заголовки
	билетный автомат	купите себе билеты на самолет
Руины Атлантис	светящийся объект	часть предмета
Биплан	парашют	защитит Цака при выпадении из космического корабля; выпрыгните из биплана
Потайная комната	шкаф	здесь хранятся артефакты и одежда для переодевания
	камера	пребывание в тюрьме
Космический корабль	красочное пятно	для того, чтобы покинуть корабль найдите правильную комбинацию
	лото-детектор	для выяснения следующего выигрышного номера
Пещера	канделябр	часть предмета
Карточная комната на лице	карта	карта другой земли с нанесенными платформами
	рисунок	рисунок для подножия сфинкса
Большой зал	рисунок	на правой статуе – для того, чтобы добраться до кусочка кристалла в хрустальной комнате Майя
Ночлежка	неземное в форме метлы	сметает песок с солнечного коллектора и от входа в пирамиду на Марсе
	газовая бутылка	в левом шкафу – ее нельзя взять с собой
	карманный фонарь	в правом шкафу – для того, чтобы хоть что-то видеть в лабиринте-лице и в пирамиде на Марсе

Местонахождение	Предмет	Функция
	стремянка	для того, чтобы достать кнопки на двери лица; для того, чтобы попасть в поле действия кристалла в большом зале
	виниловая кассета	облегчает запись на кассете DAT
Тюрьма	шкаф	здесь хранятся конфискованные вещи
Тюрьма в Какманду	ключ	для открывания двери камеры
Улица	флагшток	для сращения желтого кристалла
	сено	зажечь для привлечения внимания полицейских
	як	транспортное средство до аэропорта
Хрустальная комната на Марсе	белый кристалл	часть предмета
Двери к пирамиде	песчаный холм	удалить для освобождения замочной скважины
Пустыня Марса	монолит	используйте кредитную карточку для приобретения билета
	Shuttle Bug	космический корабль студенток
	солнечные батареи	должны быть вычищены для того, чтобы обеспечить поступление тока
	осколки	от монолита – для отвинчивания винтов воздушного шлюза, билет на поезд
	поезд	транспортное средство к пирамиде Марса
Хрустальная комната Майи	второй осколок кристалла	соединить с другим осколком для восстановления кристалла

Местонахождение	Предмет	Функция
	удивительный рисунок	дополните для того, чтобы добраться до осколка
Аэропорт MIA	виски	Ани даст виски стражнику для того, чтобы проскользнуть мимо него
Магазин Лау Лоунса	клюшка для гольфа	за нее шаман покажет таинственный танец
	гитара	отдать королю
	шляпа	для переодевания
	билет лотереи	попытайте счастья
	ящик с инструментами	содержит отвертку, ножницы, ленту для утолщения
	костюм для ныряния	часть космического костюма Цака
Проекционная комната	золотой ключ	для маленького ящичка в хрустальной комнате на Марсе
	большой ключ	от двери пирамиды Марса, при касании превращается в пыль
	пульт	для включения вывески безопасности
Пещера Rainier	гнездо птицы	для разведения костра
	место для костра	положите сюда все для костра
	гнездо белки	годится для разведения костра
	интересный рисунок	дорисуйте его желтым карандашом для того, чтобы открыть потайную дверь в хрустальную комнату в Rainier
Хрустальная комната в Rainier	голубой кристалл	для перевоплощения в зверей, часть предмета
	сенсор	инфракрасный сенсор как у телевизора

Местонахождение	Предмет	Функция
У подножия горы Rainier	дерьмо	закрывает вход в пещеру
	сучья на дереве	ими можно копать, дотянуться до разных предметов и поддерживать огонь в костре
Аэропорт в Сан-Франциско	книга	показать стражнику храма для того, чтобы пропустили, отдать нищему и получить виски
Shuttle Bug	кнопка кассеты	открывает/закрывает дверь в хрустальную комнату с магнитофоном; записать и проиграть
	цифровое аудио	открывает и закрывает дверь в хрустальную комнату: записать и проиграть— дверь в центральную комнату откроется
	инструмент	для ремонта воздушного шлюза в ночлежке
	кредитная карточка Лесли	она нужна Лесли для всех расходов
	кредитная карточка Мелисы	она нужна Мелисе для всех расходов
	кислородный вентиль	для заполнения кислородом шлемов студенток и кислородного аппарата Цака
Институт	кредитная карточка Ани	она нужна Ани для всех расходов
	осколок кристалла	используется с другим осколком для получения желтого кристалла
Подножие сфинкса	интересный рисунок	для нахождения входа воспроизвести рисунок из карточной комнаты лица

Местонахождение	Предмет	Функция
Потайная комната в сфинксе	интересный рисунок	рисунок для комнаты трех дверей
Каменный забор	желтый кристалл	для умения телепортировать, часть предмета
Телефонная компания	ходатайство	заполнить и послать для получения карточки Королевского Клуба Фанатов
	компьютер	удаляет телефонные счета
	телефон	прочесть номер для того, чтобы позвонить в бюро обслуживания
Комната трех дверей	интересный рисунок	перенести рисунок из потайной комнаты сфинкса для того, чтобы открыть вход в лабиринт лица
Ящик с инструментами	лента для утолщения	с ее помощью можно сделать воздухонепроницаемую изоляцию между аквариумом и костюмом ныряльщика
	отвертка	с ее помощью можно отвинтить слив мойки Цака и получить таким образом хлебные крошки
	канат	чтобы сделать ограждениее в комнате капониров
	ножницы по металлу	сделают дырку в стене в Stonehenge
Спальня Цака	автоответчик	для записи интересных новостей
	аквариум	может использоваться как шлем космического костюма
	полые доски	по ним можно попасть в потайную комнату капониров
	телефон	для звонка в телефонную компанию

Местонахождение	Предмет	Функция
	куски обоев	нарисуйте на них карту
	кредитная карточка Цака	для расходов
Шкаф Цака	флейта	для того, чтобы разбудить водителя автобуса; чтобы вызвать дельфина
	телефонный счет	нарисуйте на нем карту или оплатите его, чтобы телефон снова заработал
Кухня Цака	нож для масла	для выскребания дерьма; искривить и продать Луи
	яйцо	в холодильнике, взорвать в микроволновой печи для отвлечения стюардессы
	маленький ключ	открывает почтовый ящик
	холодильник	в нем лежит яйцо
	мойка	положите туда черствый хлеб
	слив	отвинтить, чтобы получить хлебные крошки
	кнопка	для размельчения хлеба
Гостиная Цака	розетка	воткните вилку
	дистанционное управление	под подушкой для сидения, для включения/выключения телевизора
	вилка	под подушкой, воткните в розетку для того, чтобы заработал телевизор
Мойка Цака	хлебные крошки	черствый хлеб в мусоропровод, положить в кормушку птицы для привлечения птицы
	желтый карандаш	для того, чтобы рисовать карты, дорисовать интересные рисунки

INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS

INDIANA JONES
("ИНДИАНА ДЖОНС")

Индиана Джонс и последний крестовый поход

Опять человек в цилиндре и с тростью здесь! Помогите Инди в поисках священного Граля, источника вечной юности. Многие, в том числе и отец Инди, Генри, уже отправились на его поиски и не вернулись. Со своим верным другом Маркусом Броди Инди отправляется на поиски священного Граля и отца. При этом он и не подозревает, что это станет началом удивительного приключения по всей Европе.

Первое указание в старом дневнике Генри ведет обоих в Венецию. С помощью дневника Инди находит под старой библиотекой вход в комплексную систему пещер, которая простирается под всеми улицами Венеции. После того, как он преодолел опасные ловушки и заставил заработать потайные механизмы, он попадает в старую гробницу. Здесь он находит гроб рыцаря-крестоносца и указание, искать Граль в Искандеруне на среднем Востоке.

Маркус Броди тем временем не сидел сложа руки и выяснил, что отца Инди нацисты держат взаперти в замке в Австрии, потому что они тоже очень интересуются Гралем. При помощи хитрости и везения Инди удается пробраться в замок и освободить отца. Во время этой мужественной акции теряется дневник с записями о Грале. Он попадает в руки нацистов и его отвозят в Берлин. Для того, чтобы вернуть книгу, которая содержит важные заметки о Грале, Инди и его отец отправляются в Берлин. После возвращения книги оба спасаются бегством в направлении Среднего Востока.

С борта большого самолета обоим удается пересесть в маленький самолет. После увлекательной погони на биплане они приземляются в близи Искандеруна. У храма священного Граля их ждет еще один неприятный сюрприз: их встречают там противники. Прежде чем Инди сможет получить в свои руки Граль, который все опять приведет в порядок, он должен выдержать еще три тяжких и опасных экзамена.

История Инди

Ах, как хорошо, после длительной, полной приключений поездки,

заглянуть снова в Barnett College. Ага, здесь ничего не изменилось, все осталось по-старому. И на ринге все по-старому. Я думаю, немного тренировки пойдет мне на пользу, итак быстро переодеваюсь и на ринг!

На сегодня достаточно, не надо перетруждаться с самого начала и у меня есть еще кое-что, что надо сделать. Например, заглянуть в бюро. Ага, там стоит Маркус Броди. У старого приятеля, наверняка, есть пара новостей для меня. Что он там рассказывал про нового профессора-геолога? Надо запомнить имя.

Я здесь, и Ирена непременно обрадуется, когда увидит меня. Ну..., что это такое, восстание карликов? Кто пустил сюда всех студентов? Они думали, путь в бюро свободен. Ах, тут почта для меня. Реклама, неважные бумаги, а это что такое? Под горой мусора погребен маленький пакет. Хм,это дневник с записями о Грале моего отца из Венеции. Странно, скажу я вам, почему он послал его мне? Да, старик становится все страннее, потом он будет удивляться, куда дел свой дневник. Может быть он оставил мне сообщение дома.

По дороге ко мне пристали два типа и настаивали, чтобы я пошел с ними к их шефу, Доновану. Донован? Я уже где-то это слышал. Оба типа обязаны моему любопытству, то что я не причинил им трудностей и иду с ними.

Нет, это не Джесон Донован, а богатый промышленник, который сделал мне предложение. Как-то в этом деле замешан отец. Я принял предложение, но я не доверяю этому Доновану. После разговора я поеду к Генри.

О господи, тут что разорвалась бомба? Кто-то перевернул все здесь с ног на голову. Он явно что-то искал, но что? Дело становится все более странным. Лучше будет, если я найду отца и поеду в Венецию. Стоп, может здесь есть еще что-нибудь полезное для моего путешествия. Отец всегда говорил, что картина, которая висит в его спальне, это точная копия Граля. Я ему вообще-то не верю, но может быть позднее картина пригодится мне. А теперь: в Венецию!

Итак, мой старый друг Маркус вызвался сопровождать меня и сейчас мы стоим в самом центре Венеции. Донован устроил встречу с доктором Шнайдером, который последним имел контакты с отцом. Ага, значит это доктор Шнайдер. Почему мне никто не сказал, что доктор Шнайдер – женщина? И при этом хорошенькая! Я бы последовал за ней повсюду, но для начала она ведет меня в библиотеку.

Где-то здесь должен быть тайный вход в систему пещер, о которой говорил Генри.

Я нашел руководство по управлению бипланами. Никогда не знаешь, что тебе может пригодиться. Ах, как практично, здесь есть также карта катакомб Венеции. Если я когда-нибудь найду вход, она мне определенно пригодится. Ага, здесь какой-то рисунок. Но где же вход? Посмотрим, что есть по этому поводу в дневнике отца. Следующее указание обращает внимание на надпись под одной из статуй. Под цифрами может пониматься одна из каменных плит, а под ней может находиться вход в пещеры. Верно, я разбил каменную плиту и стою перед входом в катакомбы. Карта из библиотеки теперь очень даже кстати. Пожалуй, надо осмотреть пещеры.

Итак, я добрался до подземного озера, дальше никак. Странно, на дне видна затычка, но к сожалению я не могу ее достать. Я спрашиваю себя, что произойдет, если добраться до затычки? По пути я нашел гарпун и попробовал в другой комнате снять со стены факел. Попытка закончилась неудачей, так как факел был приклеен к стене твердым как камень илом и даже не раскачивался. Надо бы чем-нибудь размочить ил, чтобы достать факел. Воды достаточно в любом озере, но у меня нет подходящей емкости. По всей видимости мне ничего другого не остается, только покинуть катакомбы через шахту люка, которую я обнаружил в одной из комнат.

Люк ведет на террасу ресторана. Может быть здесь я найду подходящую емкость. Действительно, например бутылка из-под вина там на столе. Хе-хе, это было совсем легко, забрать бутылку со стола. А теперь вниз в катакомбы, наполнить бутылку водой и снять факел со стены. Ага, факел уже качается. Немножко потянуть – оп-ля!, за факелом оказалась спрятанная дверь, и я упал вниз. Посмотрим, может быть, здесь внизу, мне удастся сделать больше.

Сейчас я нахожусь на скользком каменном мостике. Там, на той стороне, видна какая-то надпись. Действительно интересно, при помощи надписи и дневника описание Граля приобретает более ясную картину. Жаль только, что надпись не дает точных указаний, но я уверен, что их я найду на протяжении своего путешествия.

По моим подсчетам, каменный мостик должен находиться точно под подземным озером. Верно, там на потолке видна затычка. Ее бы надо бы как-нибудь вынуть, но уж слишком она высоко. Я использую гарпун. Шаг назад, и с помощью трости попробуем вытащить гарпун и затычку. О-ля-ля! да это же настоящий водопад, лучше будет, если я снова поднимусь наверх.

Все так, как я и ожидал. Озеро вытекло, и теперь виден туннель,

через который я могу дальше проникнуть в катакомбы. Через некоторое время я очутился в комнате с таинственными машинами, которые связаны толстой железной цепью с потолком. Мое чувство подсказывает мне, что они обладают важной функцией, и так как до этого я полагался полностью на свою интуицию, я пытаюсь привести машины и цепь в движение. Но прежде необходимо их отремонтировать. Удивительно, как могут пригодиться некоторые предметы. Так, кто бы мог подумать, что красный шнур из библиотеки я могу использовать как заменитель ремня. После того как я привел машины в движение, и это не дало никакого результата, я покидаю эту комнату и попадаю к трем удивительным статуям.

По всей видимости, за статуями находится какой-то механизм, который заставляет их вращаться. Взгляд в дневник отца, и я нашел верную комбинацию. Итак, только я поставил статуи в правильное положение, одна из них открылась и можно пройти дальше. Когда я увидел на подвесном мостике железную цепь, меня как-будто озарило и я понимаю, что мой инстинкт подсказал мне верное решение в комнате с машинами.

В другой комнате, в которой находится целый ряд из 6 мертвых голов, дело у меня опять стопорится. Да, это действительно жутко: мертвые головы издают звуки, если на них нажать. Не вижу ли я перед собой полностью сохранившейся доисторический ксилофон? Едва ли, посмотрим, что на это скажет книга отца. Ага, после того, как проиграл или лучше сказать пронажимал на головах нужную мелодию, открывается какая-то дверь. Строители катакомб, кажется, придавали большое значение тому, что только посвященные могли зайти так далеко, как я. Что было здесь спрятано? Вскоре я нахожу то, что ищу: могилу с гробом рыцаря-крестоносца, на доске которого написано дальнейшее указание для поиска Граля. Удовлетворенный, я сокращаю путь через решетку и снова появляюсь на поверхности, где встречаю доброго Маркуса. Он между тем выяснил, что отца увезли в Австрию и держат там в плену. И я тотчас же отправляюсь в путь.

Хм, импозантные стены. Так как я не знаю точно, где находится Генри, я решаю для начала осмотреться в этом замке. На кухне я нахожу поросенка, от которого беру с собой маленький кусочек. В другой комнате я натыкаюсь на рыцарские доспехи. Ох-хо, еще немного и мне бы несдобровать. Как только я притронулся к доспехам, топор упал и чуть не отхватил мне пальцы на ногах. Глубокая царапина на каменном полу показывает, насколько остер был топор. Ну ладно, в любом случае я теперь знаю, куда упадет топор, если я еще раз захочу попробовать.

С помощью униформы, которую я нашел в кладовой, я переодеваюсь как служащий и исследую следующий этаж. Стражникам, которые стоят перед чем-то в роде картинной галереи, я даю в руки картину, которую захватил из дома Генри. Сильно встревоженный парень убегает, чтобы отнести картину полковнику Фогелю. В другой комнате в одном из ящиков я нахожу еще одну униформу, которая слишком мала. В одном из карманов я также нахожу маленький ключик. Я вспоминаю о кладовой и отправляюсь туда, чтобы попробовать ключ. Ты посмотри-ка, он подходит и у меня теперь есть серая униформа, вместе с которой я получаю доступ к верхним этажам.

В бюро Фогеля я успокаиваю собаку жарким и копаюсь после этого в шкафу с бумагами, где нахожу лист с комбинацией. Бокал я, конечно, тоже беру с собой. Хм, стражник там на углу выглядит довольно-таки внушительным. Надо что-нибудь придумать, чтобы пройти мимо него. Но сначала надо попробовать комбинацию на сейфе в картинной галереи. Комбинация верна, и я натыкаюсь на точную картину Граля, которую я тщательным образом запоминаю.

Итак, что мне делать с этим спесивым стражником на первом этаже? Хм, может быть пригласить его выпить. Быстро наполнить бокал в кухне и опять наверх. Удача, Биф попадается на эту удочку и так напивается, что я легко могу пройти. Даже и не думал, что это так легко.

Здесь одни палатки. Неужели отец где-нибудь здесь? А для чего нужна эта проволока вокруг одной из палаток? Поскольку я очень любопытен, я не медля тяну за проволоку и, включаю таким образом сигнализацию. Как я мог поступить так легкомысленно, спрашиваю я сам себя, после того как меня схватили и отобрали дневник Граля. Ну ладно, по крайней мере, я теперь знаю, где они прячут отца. Меня же привязали с ним к одному стулу.

В данный момент меня занимает вопрос, как нам освободиться от оков. Подожди-ка, я уже был в этой комнате. Здесь произошел случай с топором. У меня есть идея! Благодаря всяческим уловкам нам удается добраться до топора. Царапина на полу хороший указатель того, где нам поставить стул, чтобы топор не задел нас двоих. Еще одно движение, и топор падает и освобождает нас от веревок. Через потайную дверь в камине мы выходим наружу, где стоит мотоцикл и ждет, когда мы его украдем. Но прежде чем мы отправимся в Искандерун, нам надо попасть в Берлин, чтобы вернуть дневник.

В Берлине мне не только удалось вернуть дневник, но и получить

автограф Гитлера. Кажется, он вообще даже не заметил, что подписал мой пропуск! В результате поисков транспортного средства мы попали на аэродром; наш план, незаметно проникнуть на борт, кажется выглядит не очень многообещающим. Точно также мы могли бы попробовать, украсть самолет. Но почему же собственно нет? Там впереди как раз стоит один! Я, собственно, не умею летать на самолете, но ведь у меня есть книга из библиотеки!

Мой план удался. С помощью руководства из библиотеки Венеции нам удалось поднять биплан в воздух. Конечно же, через мгновение нас заметили. Хотя отцу и удалось сбить несколько преследовавших нас самолетов, но нас тоже задело и мы были вынуждены сделать аварийную посадку. На украденной машине мы направились в Искандеру, правда на пути было несколько пропускных постов. Но с подписанным пропуском у нас проблем не было.

Дальше события развивались у храма. Донован уже ждал нас. Выяснилось, что он работает на нацистов. Подло напав, он убивает Генри, чтобы вынудить меня, принести Грааль из храма. Я должен найти Грааль и выдержать три священных экзамена, иначе отцу крышка!

Что это за бороздки на стене? Посмотрю-ка я лучше в дневнике. Хм, кажется надо идти только по отмеченному месту, но почему? Уф, теперь я знаю почему. Шаг влево или вправо и эти клинки разрезали бы меня надвое. Следующее испытание выглядит более легким. Я должен наступать на плиты, на которых есть буквы из имени божьего. Немного сконцентрироваться, и я уже на другой стороне. Но что это, я стою прямо перед зияющей пропастью. Посмотрим, в дневнике есть рисунок, на котором рыцарь перебирается через пропасть. Надо только верить, не смотреть вниз и – я уже на другой стороне! Я сделал это, все три испытания позади.

Для того, чтобы помочь Генри, я должен взять Грааль.. Да, тут же целая коллекция Граалей. Как же выглядел Грааль на фотографии из сейфа? Ага, тот впереди мог бы им быть. По совету рыцаря я наполняю его священной водой и выпиваю глоток. Что же произошло бы, если бы я выбрал фальшивый Грааль? Как же сделать так, чтобы перепробовать все и найти верный? Можно ли узнать настоящий Грааль по определенному вкусу? Думаю, что в данный момент мне совсем не хочется об этом думать. В любом случае я не могу почувствовать что-нибудь особенное, а рыцарь поможет сделать мне верный выбор. Надеюсь, что я приду во-время и мне удастся спасти отца!

Отлично. Как только я полил отца священной водой, его рана

закрылась и он ожил. После этого я снова забрал Граль. Донован мертв, он последовал за мной и потерпел неудачу при первом же испытании. Потрясенный силой Граля, но и обеспокоенный тем, что могут натворить люди, если к ним в руки попадет Граль, я решил, что лучше всего, вернуть его назад рыцарю. Пусть он его охраняет и дальше до того, как в один прекрасный день кто-нибудь опять не отправится "в священный крестовый поход"!

На пути к Гралю – какие-то проблемы?

Америка: в школе

Что я могу сделать в физкультурном зале?

– Вы можете провести несколько раундов с одним боксером на ринге. Для этого вам понадобится подходящий костюм и поэтому переоденьтесь сначала в раздевалке. Далее вы сможете познакомиться с техникой бокса на ринге.

Что мне делать в прихожей?

– Инди охотно бы пообщался со своим другом Маркусом Броди. Инди любопытен и он выспрашивает у друга все новости. Имя профессора-геолога вы должны запомнить.

Как мне ориентироваться в школе?

– Дверь слева ведет на улицу, обе двери на правой стороне ведут в классы. Интересно бюро, которое находится немного дальше по коридору. Комната перед бюро заполнена бастующими студентами.

Как мне пройти мимо студентов?

– Несколько слов могут успокоить студентов. А еще лучше будет, если вы пошлете их к другому учителю, имя которого вы недавно услышали от Маркуса.

Какие важные предметы есть в бюро Инди?

– Бесчисленные сувениры из поездок Инди выглядят очень заманчиво, но они абсолютно бесполезны. Напротив, очень важен предмет, который находится на письменном столе.

На столе я не могу найти никакого предмета, только кучу бумаги.

– Да, может быть посмотрите под бумагой?

Я нашел книгу. Что мне с ней делать?

– Эта книга – знаменитый дневник Граля. Если у вас появятся трудности, откройте книгу и может быть вы найдете хороший совет.

Где мне найти кнут Инди?

– Вам не надо его искать. вы получите его автоматически в процессе игры.

Студенты не пропускают меня. Как мне выйти из бюро?

– Если студенты все еще не отошли от двери, вы должны найти какой-нибудь другой выход из бюро. Вам не остается ничего другого, как покинуть бюро через окно.

Как мне избежать встречи с похитителями людей?

– Только без паники. У них одна задача – доставить вас к их хозяину. Разговор с Донованом будет очень полезным.

Что мне делать после разговора?

– Если вы захватили дневник из бюро, то можете прямо сейчас отправляться в путь. Но рекомендуется еще посетить отца Инди.

В доме Генри

Нужен ли этот визит?

– Нет, для решения игры вам не обязательно посещать дом Генри. Там находятся два предмета, с которыми вы встретитесь и позже. Один из них – картина на стене, другой вы найдете в сундуке.

Сундука нигде не видно!

– Посмотрите на стол, на котором стоит цветок, немного внимательнее. Может быть это вовсе и не стол, а под крышкой стола – что-то другое?

Я нашел ящик. Как его можно открыть?

– К каждому замку всегда есть ключ. Иногда ключи теряются, когда их прячут в какое-нибудь особенное место и потом забывают о них. Излюбленное место – щель между стеной и мебелью.

Я пододвинул книжную полку и она упала. Что теперь?

– При более тщательном осмотре полки на обратной ее стороне вы найдете крошечный мячик. В нем может что-нибудь быть.

Как удалить клейкую ленту?

– Можно растворителем. Бутылка с необходимой жидкостью находится в бюро Инди.

Для чего мне нужен маленький ключик?

– Ключ открывает сундук в комнате Генри. В сундуке лежит старая книга, которая позже вам даже очень пригодится.

Когда придет время, лететь в Венецию?

– Для завершения игры вы должны взять дневник Граля с собой.

Некоторые другие предметы из дома Генри могут тоже вполне пригодится.

Венеция: в библиотеке

Что я могу предпринять в библиотеке?

– Здесь можно найти спрятанный вход в катакомбы. Кроме того, как в любой другой библиотеке здесь полно книг. Многие из них бесполезны и вдобавок скучны, но среди них есть и несколько подлинных находок.

Я не могу найти никаких особенных книг. Где они?

– Есть всего три книги, которые вы можете найти: руководство по управлению самолетом (бипланом), "Моя борьба" и книга карт катакомб. Книги можно найти с помощью функции "Что есть-", просто проводя по книжным полкам.

Я все еще никак не могу найти книги!

– Библиотека построена в форме круга и состоит их трех рядов книжных стеллажей. Если вы пойдете от входа налево и вниз вы найдете руководство во втором ряду на левой стороне книжной полки. Потом ведите Инди налево через комнату с церковными окнами и опять к книжным полкам налево вниз. Следующая книга находится в четвертом ряду справа наверху. Пройдите на такой же высоте через следующую комнату налево вниз, и вы откроете наконец третью книгу, которая стоит во втором ряду справа.

Где находится вход в катакомбы?

– Генри это знал. Важные вещи он всегда заносил в дневник. Таким образом, надо заглянуть в дневник ("Открой дневник").

Что означают рисунки и цифры в дневнике?

– Вход в катакомбы находится в комнате, окна которой нарисованы в дневнике.

Я нахожусь в этой комнате. Под какой плитой находится вход?

– В каждой комнате находятся две каменные колонны с надписями. Дневник подскажет, какую из двух надписей Вы должны выбрать и какое число указывает на верную плиту.

Плита слишком тяжела, для того чтобы поднять ее. Как быть?

– В фильме Инди разбивает плиту металлической трубой. Вы можете сделать тоже самое трубой, каких полно в библиотеке, или?

Я провалился в узкую яму, из которой нет выхода!

– Кажется, это была не та плита. Вход находится в комнате, окна которой описаны в дневнике Граля, под каменной плитой, которую

вы найдете с помощью дневника и надписи на одной из каменных колонн.

В катакомбах Венеции: в комнате под библиотекой

По какому пути мне пойти?

– Вы можете сами выбрать себе путь и для начала изучить систему пещер. Не бойтесь, здесь нет спрятанных ловушек или кровожадных подземных монстров. Светящиеся в темноте глаза принадлежать паре пугливых крыс. Если география для вас слишком скучна, можете воспользоваться книгой-картой из библиотеки.

В комнате с двумя скелетами

Что можно сделать со скелетами?

– У одного скелета вместо руки гарпун. Этот гарпун можно использовать как инструмент.

В комнате с каменной плитой

Как можно подвинуть плиту?

– Никак. Но ответ на этот вопрос вы получите позже.

В комнате с факелами

Факел нельзя снять со стены!

– Факел приклеен к стене илом. Сейчас он очень сухой и твердый., Если бы вы его немного намочили, может быть вы бы и сняли факел.

Где взять воду?

– По близости есть комната, которая полна воды. Кроме того в Венеции есть несколько прелестных колодцев, в которых как известно, есть вода. Для того, чтобы взять воду, Вам понадобится какая-нибудь емкость, например пустая бутылка из-под вина.

Откуда мне взять бутылку из-под вина?

– Перед библиотекой есть уютный ресторанчик и колодец. Гость, сидящий в ресторане слева, просто в восторге от вина, которое он только что заказал. Несколько подходящих слов полностью изменят его мнение , и вы сможете забрать бутылку. Ну, а наполнить ее водой можно или в колодце, или в катакомбах.

У подземного озера

Как мне заставить Инди, пересечь комнату?

– Вода слишком холодна и слишком мокра для того, чтобы плыть. На дне видна затычка, которую все равно нельзя вынуть сверху.

Есть ли путь под озером?

– Если вы отодрали факел при помощи воды ("Используй винную бутылку с водой"), то должна была открыться потайная дверь, и вы можете попасть на этаж ниже.

У решетки

За решеткой виден гроб рыцаря-крестоносца. Как открыть решетку?

– С этой стороны никак. Пока вы перейдете на другую сторону, пройдет немного времени.

На каменном мостике

С потолка капает вода. Достаточно ли надежен мостик?

– Да, за мостом находится комната со старыми надписями, которые вы должны внимательно прочитать и запомнить. Одна из двух надписей – это правильное описание Граля.

На потолке видна затычка, но мне не достать до нее.

– Гарпун скелета может вам помочь. Вы можете зацепить им затычку ("Используй гарпун с затычкой") и вытащите их с помощью кнута.

О.К., я вытащил затычку. Откуда полилась вода?

– Вы находитесь точно под комнатой, которая заполнена водой и теперь осушается.

Как мне выбраться наверх?

– Здесь есть лестница, Теперь понятно, что находится под каменной плитой, или?

В комнате со странными машинами

Какая функция у машин?

– Машины соединены железной цепью. В любом случае, она дефектна и должна быть починена.

Как мне починить машины?

– Красный крученный шнур из библиотеки отлично можно приспособить как заменитель ремня. Если вы крутанете правое колесо, цепь начнет двигаться.

У трех статуй

Что означают статуи?

– Они могут вращаться. Только верное положение всех трех статуй откроет проход.

Откуда я узнаю верную комбинацию для трех статуй?

– Комбинацию можно взять из дневника компьютера.

Я выставил неверную комбинацию и попал не туда.

– Если вы ошиблись, посмотрите в карту.

У подъемного моста

Подъемный мост разведен. Как мне пройти?

– Эта цепь вам должна быть знакома. Не ее ли вы видели в комнате со странными машинами.

Я отремонтировал машины и включил. Подъемный мост все еще разведен.

– Вероятно вы два раза запустили машину. Вы должны, таким образом, вернуться опять назад и еще раз включить машину.

В комнате с шестью мертвыми головами

Как мне открыть дверь?

– Мертвые головы похожи на своеобразный старинный ударный инструмент, который может издавать музыкальный звуки. Правильная мелодия откроет проход. В дневниках вы найдете верные ноты.

Какая мертвая голова издает какую ноту?

– Ноты в дневнике читайте слева направо. Самая высокая нота соответствует первой мертвой голове слева, самая низкая мертвой голове справа. Если вы ошиблись, и дверь не открылась, вы можете начать все сначала.

В склепе рыцаря-крестоносца

Должен ли я открыть гроб?

– А почему бы и нет? Необходимо бросить взгляд на табличку.

Как мне выйти из склепа? Должен ли я пройти весь путь назад?

– Нет, к счастью есть более короткий путь. Вы уже увидели решетку?

Решетка не открывается. Как она работает?

– Решетка не открывается только с одной стороны. Со стороны склепа это делается очень легко с помощью "Открой старый ржавый

замок". С другой стороны вы выйдете через крышку канала на поверхность.

На площади

Я снова на площади, но ничего не происходит.

– Вы забыли, бросить взгляд в гроб рыцаря-крестоносца. На табличке есть ценное указание.

Замок Брунвальд: цокольный этаж

Как мне поступить с Бутлером?

– Он плохой боксер и поэтому его будет легко вывести из игры. Но это было бы неумно, так как его исчезновение приведет всех в волнение. Лучше попробовать, поговорить с ним.

Как мне пройти мимо стражи в замке?

– Есть много возможностей: вы можете побить их, прокрасться мимо них или втравить их в разговор. Последняя стратегия самая элегантная и вознаградится большим числом пунктов IQ. Подходящие ответы вы найдете в отделе диалогов.

Мне не удается втянуть стражников в разговор, они сразу же нападают.

– Если вы будете появляться перед ними в разном платье, они станут подозрительными. Может быть, вы привели их в состояние готовности.

В кладовой я нашел пару униформ.

– Для замка вам нужен ключ. Униформу вы можете взять и воспользоваться ею на первом этаже для того, чтобы пройти в таком виде мимо стражников.

Как мне добраться до серой униформы?

– Ключ лежит на первом этаже в комнате 8 в сундуке.

Могу ли я надеть доспехи из комнаты с камином?

– Нет. Доспехи позже сыграют важную роль при побеге из замка Брунвальд. Для этого вам надо сделать так, чтобы топор упал и оставил на полу царапину.

Как мне пройти в кухню к молочному поросенку?

– Он слишком горяч, чтобы его взять в руки. Вы должны попробовать его остудить.

Я хочу потушить угли пивом, но не могу найти никакую емкость, в которой я мог бы донести пиво до камина.

– У пьяного стражника в соседней комнате есть пивная бутылка, вы можете ее легко взять у него. Ее надо заполнить и потом вы сможете потушить огонь в камине.

Первый этаж

Я слегка подрался с парой стражников и немного устал.

– В таком случае есть определенный предмет который придает новую силу. Он находится в комнате 9. Может быть есть смысл чаще прибегать к методу убеждения, вместо того, чтобы драться со всеми.

Нет ли в картинной галерее спрятанного указания?

– Картина слева выглядит немного странно. Она служит только для того, чтобы прикрыть что-то, что находится за ней.

Откуда я могу узнать комбинацию сейфа?

– Для того, чтобы выяснить комбинацию, вы должны дать страже перед комнатой (страже Д) картину из дома Генри. Если стража пойдет к полковнику Фогелю, вы увидите сцену, из которой узнаете цифровую комбинацию. Если в начале игры вы не обратили на картину из дома Генри никакого внимания и не взяли ее с собой или вам уже удалось проскочить мимо стражи, вы не узнаете комбинацию.

Я не могу открыть сейф. Может отступиться?

– Нет, в сейфе находится картина сосуда, по которой в конце игры вы найдите Граль. Если позже у вас не будет фото, Вы должны будете угадать, какой из двух разных сосудов нужный.

Для чего служит большой аппарат в центре управления?

– Речь идет о сигнализационной установке. Как и большинство электрических аппаратов она реагирует на влажность. Пиво может оказать самое неожиданное действие на установку.

Как мне отвлечь стражника от сигнализационной установки?

– Он очень интересуется одной книгой, которую вы сможете найти в библиотеке в Венеции.

У меня нет книги. Должен ли я начать игру сначала?

– Нет, к счастью "Индиана Джонс" – это приключение, которое предлагает несколько путей решений и не принуждает игрока к определенному заданию.

Я нашел ящик первой помощи. Когда я могу его использовать?

– Каждый раз, когда Ваша выдержка иссякла.

Могу ли я открыть одно из окон в комнатах?

– Окна в комнатах 10-12 можно открыть, они ведут на улицу на карниз.

Я взобрался на карниз, но как мне пройти дальше?

– В комнате 12 есть полый камень в стене. Выньте его, укрепите кнут за выступ и взберитесь на этаж выше.

Второй этаж

Как мне пройти мимо собаки?

– Она выглядит очень голодной и определенно обрадуется куску мяса, например жаркому из поросенка.

Как мне пересилить Бифа?

– Биф – твердый орешек и его очень трудно победить в борьбе. Его единственная слабость – это пиво, много пива. Обычной кружки не хватит для того, чтобы утолить его жажду.

Где мне найти большой сосуд?

– Бокал в комнате Фогеля годится лучше для маленькой пьянки с Бифом. После того, как вы наполните его на кухне и предложите Бифу, у вас не будет больше проблем, как пройти мимо этого парня.

Около двери висит проволока. Должен ли я ее убрать?

– Она принадлежит к сигнализационной установке в комнате 13. Для того, чтобы незаметно проникнуть в комнату, вы должны предварительно вывести из строя сигнализацию. Если вы уберете проволоку, вы найдете другое решение проблемы.

Дверь закрыта. Как мне пройти?

– Ключ находится в комнате 15. Вы также можете выбраться по карнизу, но все равно вам понадобится ключ, чтобы выйти.

После того, как я освободил Генри, срабатывает сигнализация и нас обнаруживают.

– Если бы вы выключили сигнализацию, она бы не сработала. Но все равно это не трагедия, еще будет шанс, чтобы выбраться на волю.

Освобождение Генри проходит незаметно. Но несмотря на это Фогель берет нас в плен.

– Фогель готов к сотрудничеству. В обмен на выдачу дневника он освободит обоих пленников. Если в начале игры вы взяли ненастоящий дневник из сундука Генри, вы можете предложит его Фогелю. В этом случае вам потом не понадобится ехать в Берлин, но у вас не будет и возможности получить автограф Гитлера. Лучше отдайте настоящий дневник.

Можно ли убежать из замка так, чтобы нас не заметили стражники?

– Это возможно, но очень трудно и опасно, так как после освобождения Генри стражники получили приказ стрелять. Для того чтобы не быть убитыми на обратном пути, вы должны убить стражников или прокрасться мимо них,

Генри и я сидим связанными на стуле. Что делать?

– Топор рыцаря выглядит очень острым. Путем вращения стула доберитесь до доспехов. Если вы их немного подтолкнете,топор упадет и разорвет оковы.

Как мне поставить стул под топор так, чтобы он не задел меня и Генри?

– Если вы были так хитры, и заставили топор уже упасть, то это очень просто поставить стул ориентируясь по царапине на полу. Если же этого вы не сделали, тогда сориентируйтесь по складкам доспехов.

Как мне убежать из замка?

– В камине есть потайная дверь, которая ведет на улицу. Она открывается, если в камине нажать на стену.

Куда я должен поехать на мотоцикле?

– Если настоящий дневник попал в руки Фогеля, вы должны поехать в Берлин для того, чтобы его вернуть. Если же Вы всучили Фогелю ненастоящий дневник, поезжайте сразу же на аэродром.

Берлин

Как мне пройти мимо первого контрольного поста?

– Или вы заговариваете страже зубы или убиваете их.

Я в Берлине. Ко мне идет Гитлер. Что мне делать?

– Только без паники. Он думает, что вы хотите автограф.

Что мне дать Гитлеру для автографа?

– Персональная подпись автора повышает ценность книги "Моя борьба". Но лучше, дать ему на подпись пропуск из замка Брюнвальд. С ним вы потом легко пройдете через все посты.

На аэродроме

Куда дальше?

– Оба могут лететь или самолетом или на дирижабле. Для дирижаб-

ля им нужны два билета. Если они решаться лететь на биплане, то их замысел потребует много мужества и мастерства.

Как стартует биплан?

– Руководство находится в библиотеке в Венеции.

Я лечу на дирижабле. Как достать билеты?

– Билеты можно купить в окошке, но они очень дорого стоят (175 марок). Деньги можно найти в замке Брунвальд или взять у стражи.

У меня нет достаточно денег на билет на дирижабль.

– В зале стоит мужчина, у которого из кармана торчат два билета. Пока Генри заговаривает ему зубы, вам будет легко вытащить билеты у него из кармана. Генри при этом должен стоять справа, а Инди – слева.

На борту дирижабля

Как мне пройти мимо контролера?

– Вы должны дать ему два билета. Если у вас нет билетов, вы должны купить их, но скорей всего вы не сможете их оплатить. Не рекомендуется боксировать с контролером, так как раньше он был чемпионом по боксу.

Что мне делать на борту дирижабля?

– Дирижабль возвратится в Берлин, как только поступит сигнал от Фогеля. До этого момента вы и Генри должны покинуть дирижабль.

Что находится за закрытой дверью?

– За дверью расположена радиокомната. На столе стоит радио. Выключите его ("Открой радио"), так как вы помешаете возврату дирижабля. Кроме того в шкафу есть еще отвертка.

Дверь радиокомнаты не открывается.

– Дверь будет оставаться закрытой до тех пор, пока радист будет находится внутри. вы можете его выманить, если позаботитесь о музыке.

Как вызвать игру на рояле?

– Генри должен бросить пару монет в щель рядом с роялем.

Радист возвращается, а я еще не все сделал.

– Вы можете обмануть его, сказав, что видели, как кто-то только вышел из комнаты. Радист сразу же отправится на поиски и оставит вас в покое.

Что мне делать, если радист застанет меня со сломанным радио?

– Он будет озабочен не самим поступком, а стоимостью аппарата. Предложите ему 50 марок, и он останется доволен.

Для чего нужна отвертка?

– Отвертку из радиокомнаты можно вставить в отверстие в стене. После этого поверните ее, и сверху упадет лестница, которая ведет наверх.

Радист обнаруживает меня рядом с лестницей.

– Если вы заговорите его, он отвлечется.

Я взобрался по лестнице, но где же Генри?

– Не волнуйтесь, Генри достаточно взрослый, чтобы позаботиться о себе.

Как мне добраться до биплана?

– Точный путь описан в книге на карте.

По дороге к биплану на меня постоянно нападают солдаты.

– Если это повторяется часто, вы должны их перехитрить. Они, как правило, теряют след, когда вы взбираетесь на другой этаж. Если все же дело дошло до драки, вы должны хорошо бить и отступать на шаг назад. Эту комбинацию вы будете повторять до тех пор, пока противник не упадет на землю. Большинство стражников не так уж и сильны.

На биплане

Есть ли определенная стратегия при обстреле вражеских самолетов?

– Исходной точкой все время должна служить середина экрана. Если на вас нападает самолет, то у Генри есть немного времени, чтобы прицелиться, Это вы можете проверить по блуждающему крестику. Незадолго до того, как вражеский самолет находится за вашей собственной машиной и наводит на нее крестик, вы управляете с другого самолета. Если вам улыбнется счастье, Генри попадет.

Имеет ли особенно большое значение количество сбитых самолетов?

– Да. Чем больше самолетов собьет Генри, тем дальше вам удастся убежать. После трех сбитых самолетов вы перелетаете через контрольный пункт и вам больше не нужно пробиваться через него.

Контрольные посты

Самолет падает. Что делать?

– Сперва вы должны позаботиться о своем отце. Поблизости стоят две машины.

Где мне найти бензин для черной машины?

– Черный служебный автомобиль был бы действительно полезен при побеге, но для него нет бензина. Вы должны воспользоваться другой машиной.

Как мне пройти через все контрольно-пропускные пункты так, чтобы не конфликтовать с охранниками?

– Так же как и в замке вы можете заговорить им зубы. Других можно соблазнить деньгами или какими-нибудь вещами.

Нет ли другой возможности, пройти через контрольные пункты?

– Если вы достаточно долго будете находиться в воздухе, вам необходимо перелететь через 6 пунктов. Но если вы имеете пропуск, подписанный Гитлером, то у вас вообще не будет никаких проблем.

Три испытания

Оба стоят перед храмом. Но не видно ничего интересного.

– Совершенно верно, в храме будет интересней.

Есть способ воспрепятствовать Доновану, убить Генри?

– Нет, но вы можете оживить Генри благодаря воде из священного Граля.

Как мне пройти, не пострадав, первое испытание?

– В дневнике есть набросок ловушки. Одно-единственное безопасное место отмечено крестиком. На пути это место обозначено маленькой светящейся точкой. Выберите эту точку, и тогда Инди в нужный момент уберет голову.

Мне предстоит второе испытание. Как пересечь паркет?

– Вы можете наступать на все паркетины, на которых написаны буквы из имени бога. Правильное написание слова будет светится.

Я добрался до следующего испытания. Как мне пройти через мост, так чтобы не упасть?

– Перейти через мост могут только те, которые твердо верят в себя и не поддаются сомнениям. Поэтому вы должны целенаправленно идти через мост и при этом ни капельки не колебаться.

Как узнать настоящий Граль?

– В игре есть два указания, по которым можно узнать настоящий Граль. Первым указанием была надпись в катакомбах в комнате за каменным мостом. Вторым указанием была фотография в сейфе в

замке Брунвальд. В принципе достаточно одной фотографии для того, чтобы опознать настоящий Грааль.

У меня, к сожалению, только одно указание. Что же мне сдаться, что ли?

– Как вы уже заметили, если вы ошибаетесь в испытаниях, то начинаете игру снова перед храмом.

Упадет ли IQ Инди, если я не сразу пройду через все испытания или ошибусь при выборе настоящего Граля?

– Нет.

Что мне делать с Гралем?

– Вы должны наполнить его священной водой и выпить глоток для того, чтобы убедиться, что выбран настоящий Граль. Если это так, вы сможете вылечить Генри.

Что мне делать, после того как Эльза сорвалась с Гралем в расселину?

– Симпатичной Эльзе, к сожалению, ничем помочь нельзя. А вот Граль застрял в расселине и его можно достать с помощью кнута.

Неужели Эльзу никак нельзя спасти?

– Вы можете воспрепятствовать несчастью тем, что возьмете Граль прежде, чем он попадет в ее руки, и этим будет вызвано землетрясение.

Оправдает ли себя то, что я возьму Граль с собой?

– Ценность Граля просто нельзя оценить, так как тот, кому он принадлежит, всегда будет оставаться молодым. Так как Инди человек очень честный, возвратите Граль его владельцу, рыцарю-крестоносцу. Этим благородным поступком и закончится Ваше приключение.

Перечень объектов

Местонахождение	Предмет	Функция
Физкультурный зал	выключатель	включает – выключает свет
	раздевалка	для переодевания боксеров
	гонг	дает сигнал для начала борьбы
	молот	служит для ударов по гонгу

Местонахождение	Предмет	Функция
	ринг	для тренировки
Школьная прихожая	смотровая щель	для того, чтобы смотреть
	шкаф с трофеями	неинтересен
	доска объявлений	очень остроумно, но абсолютно неважно
	питьевая вода	у вас жажда?
Бюро Инди	почта	под ней находится дневник
	дневник	в нем куча важных советов, очень важен!
	растворитель	освободит клейкую ленту
Дом Генри	картина	понадобится в замке
	стеллаж с книгами	под ним находится мячик из клейкой ленты
	мячик	в нем ключ от сундука
	сундук	в нем ненастоящий дневник
	ненастоящий дневник	его позднее получит Фогель вместо настоящего
Венеция:		
Ресторан	бутылка из-под вина	используется для транспортировки воды
Колодец	вода	освободит факел в катакомбах
Библиотека	руководство	руководство для полетов на биплане
	книга карт	содержит карты катакомб
	"Моя борьба"	послужит хорошим доказательством
	стеклянное окно	указание на комнату, в которой находится вход
	каменные статуи	указание на каменную плиту, под которой находится вход

Местонахождение	Предмет	Функция
	металлическая труба	служит для того, чтобы разбить каменную плиту
	красный шнур	для ремонта машины в катакомбах
В катакомбах	гарпун	послужит удлинением для того, чтобы вынуть затычку
	факел	откроет потайную дверь
	каменная плита	открывается только снизу
	затычка	закрывает дырку, через которое вытечет подземное озеро
	надпись	указание на настоящий Граль
	три статуи	вращаются и открывают потайной проход
	шесть мертвых голов	играют определенную мелодию и открывают дверь
	гроб	на нем табличка и указание
	решетка	открывается только изнутри
	люк	ведет на поверхность
Замок Брунвальд		
Комната 1 (камин)	доспехи	дотронуться, чтобы сделать отметину и разорвать оковы
	надписи	нажать, чтобы открыть проход на улицу
Комната 2 (кладовая)	униформа	для маскировки
	серая униформа	для маскировки
Комната 3 (кухня)	бочка пива	заполнена пивом
	угли	погасить пивом
	жаркое	для собаки в комнате 19
Комната 4	2 стража	смотри "Стража замка"
	кружка	наполните пивом

Местонахождение	Предмет	Функция
Комната 5	4 стража	смотри "Стража замка"
	картина Моны Лизы	за ней сейф
Комната 6	сейф	в нем находится точная картина Граля
Комната 8	маленькая униформа	в ней ключ
Комната 9	ящик первой помощи	освежит силы Инди
Комната 10	окно	ведет на улицу
Комната 11	окно	ведет на улицу
Комната 12	полый камень	вход на следующий этаж
	ключ	открывает замок в кладовую
Комната 13	8 стражей	смотри "Стража замка"
	сигнализация	контролирует камеру Генри, выключается пивом
Комната 14	нет предметов	хорошее место для переодевания
Комната 15	ключ	открывает камеру Генри
Комнаты 16-18	двери	ключ – в 15 комнате
	Генри	спрятан в одной из комнат, должен быть освобожден
Комната 19	собака	покормите ее мясом
	бокал	годится как сосуд для питья
	пропуск	содержит комбинацию сейфа, в подписанном виде очень полезен при проходе контрольных постов
Сад замка	мотоцикл	для побега
В Берлине		
Берлин	Гитлер	предложите ему книгу "Моя борьба" или пропуск
Аэропорт	биплан	доставит обоих Джонсов до Искандеруна

Местонахождение	Предмет	Функция
	окошко	здесь продаются билеты на дирижабль
	человек с газетой	у него есть два билета
	дирижабль	летит в направлении Искандеруна
Дирижабль	рояль	служит для отвлечения радиста
	чаша	для чаевых
Радиокомната	радио	может быть испорчено, чтобы воспрепятствовать получению приказа о возвращении
	шкаф	в нем лежит отвертка, отвертка послужит рукояткой
	лестница	ведет вовнутрь дирижабля
Искандерум		
Храм	коллекция сосудов	среди них надо найти настоящий Граль
	священная вода	оживит отца Инди
	Граль	емкость для священной воды

Стража замка

Данная таблица облегчит Инди путь мимо стражи замка.

Персонаж	Одежда Инди	Унформа слуги	Унформа солдата	Число	Деньги
Первый этаж:					
бутлер	2,1,2	–	–	5	0
стража 1	3,2,1	1,2,1	свободно	4	0

Персонаж	Одежда Инди	Унформа слуги	Унформа солдата	Число	Деньги
стража 2	свободно	свободно	свободно	5	0
стража 3	1,2,2	1,1,3,2	свободно	3	15
Второй этаж:					
стража 4	2,2,1,1	предложить картину	предложить картину	2	0
стража 5	сразу в бой	сразу в бой	3,1,2,1	2	0
стража 6	сразу в бой	сразу в бой	3	1	20
стража 7	сразу в бой	3,1	2,2,3	2	20
стража 8	сразу в бой	сразу в бой	"Моя борьба"	1	70
Третий этаж:					
стража 9	сразу в бой	сразу в бой	1,2,1	3	0
стража 11	сразу в бой	сразу в бой	полный бокал	0/5	0
стража 10	жаркое	жаркое	жаркое	–	0
стража 12	сразу в бой	сразу в бой	3,2,3	2	25

Комбинация стражи 5 будет действительной только тогда, когда до этого Вы узнали имя Фогеля у пьяной стражи 2. А также помните, что пройти мимо стражи 12 можно только, если до этого Вы поговорили со стражей 7.

Контрольно-пропускные пункты

На пути в Искандерум есть восемь пропускных постов. Инди может заговорить им зубы, или убить стражников или подкупить их. Для того чтобы помочь Инди, ниже приведены реплики диалогов, суммы взяток и численность стражи (1 - самый сильный). Если какие-то стражники не подкупаются деньгами, можно попробовать ценными вещами.

Необходимо заметить, что часть расстояния может быть преодо-

Номер контрольного поста	1 (еще перед Берлином)
Декорация	холм
Сумма взятки	подкупить нельзя
Численность стражи	3
Строчки диалога	3,3,1,1

Номер поста	2
Декорации	здание
Сумма взятки	подкупить нельзя
Численность стражи	1
Строчки диалога	2,3,1
Сумма взятки	150 марок

Номер контрольного поста	3
Декорации	озеро
Сумма взятки	50 марок
Численность стражи	2
Строчки диалога	нельзя заговорить зубы

Номер контрольного поста	4
Декорации	здание
Сумма взятки	подкупить нельзя
Численность стражи	3
Строчки диалога	2,1,1,1

Номер контрольного поста	5
Декорации	холм
Сумма взятки	50 марок

Численность стражи	1
Строчки диалога	3,3,2

Номер контрольного поста	6
Декорация	озеро
Сумма взятки	подкупить нельзя
Численность стражи	4
Строчки диалога	1,2,2,3,1

Номер поста	7
Декорации	озеро
Сумма взятки	150 марок
Численность стражи	3
Строчки диалога	нельзя заговорить зубы

Номер контрольного поста	8
Декорации	озеро
Сумма взятки	подкупить нельзя
Численность стражи	2
Строчки диалога	1,2,2,2,2,2,1

LOOM
("ОСТРОВ ЛУМ")

Время Великих Гильдий закончилось. Люди из различных цехов объединялись в группы, Великие Гильдии, для того, чтобы защищать свои интересы, развивать искусства и не открывать свои маленькие профессиональные тайны. Каждая Гильдия все время стремилась к большей славе, власти и богатству. Нередко дело доходило до войн между самыми могущественными Гильдиями.

Маленькая Гильдия ткачей держалась особняком, политика и стремление к власти не интересовали ее. Ткачи были мирные люди, которые целиком отдавали себя работе. Все больше и больше удалялись они от общества и постепенно образовали свое собственное общество. Брак с чужими был запрещен. По этой причине многие не доверяли закрытому обществу ткачей. Но у этого обычая были и свои преимущества: природные таланты ткачей передавались по наследству и со временем становились все сильнее. Вскоре ткачи стали создавать ткани необычайной красоты, которые удивляли своей красотой весь мир.

Позже они открыли технику создания полотен с необычайным действием. С этого момента работы ткачей стали известны не только своей красотой, но и своим магическим действием: одни помогали больному быстро выздороветь, приносили с собой счастье или давали глубокий сон. С течением времени ткачи оставили далеко позади границы чистых полотен и ткали только светом и музыкой. Другие Гильдии смотрели на ткачей с завистью и злобой. Они думали, что здесь замешано колдовство и преследовали ткачей. Для того, чтобы защитить себя и сберечь свой дар, ткачи переселились на необитаемый остров Лум. Они жили очень уединенно и работали над тем, чтобы их искусство стало еще прекраснее. Войны и эпидемии следовали одна за другой, большие Гильдии вымирали, другие возвышались. Гильдия ткачей между тем была забыта.

Со временем угасало знание ткачей. Старые законы оборачивались против них. Все больше детей рождались мертвыми или были уродоами. Ткачество священных ковров, по которым можно было прочитать историю всей Вселенной, медленно прекращалось. Совет Старейшин смотрел на все это очень озабоченно, но тем не менее не отваживался воспользоваться властью священного Ткацкого Станка для того, чтобы привести в порядок полотно времени и пространства.

Одна женщина, мать мертворожденного ребенка наконец восстала против старых правил и Совета Старейшин. Она изменила полотно времени и пространства и зачала таким образом ребенка. За этот поступок она было сожжена, а ребенок был взят под наблюдение. Старейшины боялись его возможной силы.

В день 17-летия ребенка Старейшины должны были решить вопрос о его дальнейшей судьбе. В этот день произошло что-то совсем необычное: все члены Гильдии, вплоть до самых маленьких, были превращены в лебедей. В образе лебедей они оставили мальчика Боббина Средбеа. Совершенно один, предоставленный самому себе,

вооруженный только посохом ткача, отправился он в путь для того, чтобы разрешить загадку острова Лума и загадку лебедей.

История

В ожидании встречи со Старейшинами я отправился в деревню. Что же они хотят от меня, спрашивал я сам себя, в то время как спускался по крутой горной дороге. Должно быть, дело касается моего дня рождения, думал я тогда, когда переступил порог комнаты Ткацкого Станка.

Так как старейшины в данный момент были заняты бурным разговором, я задержался немного у входа и прислушался. Через минуту я с удивлением обнаружил, что разговор крутится вокруг моей персоны и узнал очень интересные вещи. Но в этот момент происходит нечто из ряда вон выходящее: большой белый лебедь влетает в окно собора,превращает всех присутствующих в лебедей и улетает вместе с ними. Только оставленный посох ткача и яйцо, в которое был превращен старый добрый Хетчел, говорят о том, что недавно здесь находились все старейшины. С помощью посоха мне удается освободить Хетчела из яйца и пролить немного света на это мистическое происшествие.

После того как я покинул собор, я выяснил, что кажется пропали все жители деревни. Во время моих поисков других ткачей я нахожу в деревне три более или менее полезных заклинания. Но постепенно я выясняю, что я единственный из всех ткачей, оставшийся в живых.

Так как на острове больше никого нет, я решил покинуть остров и поискать на материке ответы на свои вопросы. После того как на кладбище я нахожу ценное указание и недалеко от него волшебное заклинание, мне удается совершить переезд при помощи обыкновенного плота из стволов деревьев. В море мне приходится столкнуться с вихрем, который на первый взгляд кажется непреодолимым. С помощью маленького трюка мне быстро удается усмирить вихрь, и я оказываюсь на песке.

Следуя своим предчувствиям, сначала я отправляюсь на Запад и в лесу встречаю пару людей, которые принадлежат Гильдии пастухов. Им удается окружить меня и, таким образом, сделать невозможным мой дальнейший путь. Так как я не смог убедить пастухов в моих добрых намерениях, и они нисколько не были поражены моим ткаческим талантам, единственное что остается мне, так это отправится на Север в Хрустальный Город.

При разведке в городе я узнаю об удивительном хрустальном

шарике, который мне хотелось бы осмотреть поближе. Дорога к шарику ведет через башню, но рабочие выпроваживают меня.С помощью только что выученного заклинания мне удается, проскочить незаметно мимо и при этом осмотреть косу. Кажется что, шарик тоже обладает волшебными свойствами: он дает возможность заглянуть в будущее и, между прочим, показывает дорогу, как пробраться мимо пастухов в лесу. Я тотчас же отправляюсь в путь на Запад и, как и следовало ожидать, в лесу встречаю пастухов. Но на этот раз я знаю нужное заклинание и прохожу мимо них. Затем я встречаю еще пару овец, которые сообщают мне новое заклинание, и затем я попадаю в деревню. Там меня уже ждут. Меня принимают за посланного им волшебника, который должен спасти стада овец от нападений дракона. Моя идея, заставить овец просто исчезнуть путем покраски их в зеленый цвет - цвет пастбища, кажется мне сначала просто гениальной. Но когда дракон нападает вместо овцы на меня и поднимает меня в воздух, я жалею о содеянном.

К счастью, дракон скоро понимает, что я очень тощ, чтобы меня съесть. Когда дракон, кажется, уже совсем не интересуется мною, я усыпляю его и обдумываю, как мне убрать эти груды золота и самого дракона для того, чтобы найти предполагаемый выход из пещеры. Пока я наблюдаю за клубами дыма, которые вылетают из ноздрей дракона, у меня появляется спасительная идея: я превращу золото в копну сена и надеюсь, что она загорится от дыхания дракона. Через минуту мой план удается, и вся пещера охвачена пламенем. Странно, я всегда думал, что драконы обожают огонь. Но этот, кажется, нет, так как он сразу же улетает.

После того, как пламя улеглось, впереди становится виден предполагаемый выход. В темноте пещерного лабиринта я еще раз применяю полезное заклинание. Глубоко внизу я нахожу подземное озеро, которое похоже на огромное зеркало. Следуя своей интуиции, я опустошаю бассейн озера с помощью соответствующего заклинания. На дне я действительно нахожу один предмет: еще один предсказующий шарик, который снова позволяет мне заглянуть в будущее. Поплутав еще немного в пещерах, я, наконец, нахожу выход и попадаю к пропасти, которую пересекаю по самодельному каменному мостику.

Через некоторое время я уже нахожусь вблизи крепости кузнецов. Так как я не знаю, куда мне вообще надо идти, я пробую проникнуть в крепость. Меня выпроваживают и говорят, что входить в крепость могут только члены Гильдии кузнецов. С помощью заклинания я принимаю образ мальчика с кладбища и, таким обра-

зом, попадаю в крепость. К сожалению, меня запирают и забирают у меня посох ткача. Без посоха и совершенно беспомощный я ложусь на солому и сразу же засыпаю.

Проснувшись, я с удивлением обнаруживаю, что принял свой подлинный облик. Смешно, что же произошло, пока я спал? Да ну, мой волшебный посох снова здесь! "Что же произошло?", удивленно спрашиваю я сам себя. С помощью посоха мне легко удается открыть дверь.

Не без любопытства иду я на звук ударов молота и прихожу в большую комнату, в которой находятся трое. Двое из них - кузнецы, третий – епископ, которого я уже видел один раз в Хрустальном Городе. Странно, что встречаю его здесь. Я подслушиваю их разговор. Хм, кажется, этот тип хочет начать новую войну, для этого он и здесь.Он хочет купить оружие. Я должен помешать этому, но как? Посмотрим, что он скажет, когда я превращу все оружие в тупые и безвредные предметы. Я должен только дождаться подходящего момента и произнести заклинание.

Епископ был так рассержен моим вмешательством, что сразу же потащил меня в свой замок. Благодаря моему посоху ткача у меня не было проблем с открыванием клетки, в которую он меня посадил. К сожалению, епископ ждал этого, забрал у меня посох и приказал своим прислужникам смотреть за мною в оба. Но благодаря маленькой сделке с прислужниками я выбираюсь на свободу и отправляюсь на поиски епископа и своего посоха, прежде чем произойдет несчастье.

Но я прихожу слишком поздно. Сумасшедший епископ уже осуществил свой план и вызвал из потустороннего измерения демона. Этого демона нельзя проконтролировать, и вместо того, чтобы начать служить епископу, он убивает его. Благодаря этому у меня больше нет претензий к епископу и я получаю назад свой посох. Но еще нужно позаботиться о буйном демоне. Я более или менее добровольно следую за ним в потустороннее измерение.

Следы, которые оставил демон, нельзя не увидеть. Смерть и разрушения оставляет он на своем пути. Я могу, конечно, вернуть к жизни всех убитых и заделать дырки в измерении, но кто-то же должен остановить демона. Здесь в межпространстве я встретил большого белого лебедя и узнал в нем свою мать. Но прежде чем я присоединюсь к ней, я должен притвориться демоном, который направляется к острову Луму. Встреча должна произойти в соборе большого Ткацкого Станка.

Сам Ткацкий станок помог мне победить демона: его струны

играют все заклинания, которые демон проиграл, так что для меня было легко повторить их и испытать их действие. Как только представился подходящий момент, я разделил полотно пространства и попал в потустороннее измерение, где меня уже ждали лебеди. Я знал, что у меня нет другого пути, только последовать за ними. Так я стал одним из них и принял их образ, чтобы лететь с ними. Наконец-то я понял и нашел свое предназначение.

Какие-то вопросы?

На острове Лум: на утесе

Что мне делать с листом?

– Вы можете потрогать его и посмотреть, как он будет падать.

Каким образом начнется приключение?

– Вы следуете за зовом феи и отправляетесь на Совет Старейшин, который происходит в соборе слева в деревне. Дорога туда идет по узкому скалистому берегу, находящемуся за большой скалой, перед которой вы стояли в самом начале.

Где находится волшебный посох?

– Не волнуйтесь, вы скоро найдете его.

В соборе

Какое значение имеют настенные ковры?

– Искусно сотканные ковры рассказывают историю Гильдии ткачей.

Старейшины превращаются в лебедей, прежде чем я заговорил с ними. Что мне теперь делать?

– На полу лежит волшебный посох ткача. Он – важный предмет для всей игры. Только с его помощью вы осуществите свои приключения.

Там еще лежит яйцо. Его тоже взять с собой?

– Если вы присмотритесь, вы увидите, что в яйце что-то шевелится. Попробуйте, открыть его заклинанием.

Что делать, после того как я поговорил с Хетчелом?

– Для того, чтобы выяснить, что произошло с жителями деревни, вам надо покинуть остров. Но прежде вы должны выучить пару заклинаний.

В деревне

Сколько еще заклинаний я могу найти на острове?

– Еще четыре заклинания ждут вас.

Где мне их искать?

– Сначала идите на запад и осмотритесь на кладбище.

На кладбище

Я бы охотно прочитал надписи на могилах, но сова закрывает мне обзор и упрямо остается сидеть!

– Если вы пороетесь в кустарнике на левой стороне, вы вспугнете кролика, который затем побежит и привлечет внимание совы. Она погонится за кроликом и покинет памятник, и вы сможете прочитать надписи.

Что прячется в дуплах деревьев?

– В них живут ночные птицы, которые могут сообщить вам заклинание. Но для этого вы должны собрать обязательно всех четырех птиц.

Одной птицы нет. Когда она вернется?

– Птица на охоте и вернется только тогда, когда что-нибудь поймает. Ее любимое место охоты – кладбище.

Снова в деревне

Я вошел в палатку, но здесь слишком темно, чтобы что-то разглядеть!

– Заклинание, которое вы узнали от ночных птиц, поможет вам.

Что мне делать с Ткацким Станком?

– Ткацкий Станок откроет заклинание, с помощью которого вы сможете превратить солому в золото. Конечно, можно и наоборот, но кто же согласится превратить золото в солому? Действие заклинания вы можете сразу же попробовать на соломе и золоте.

В палатке справа в деревне находится книга заклинаний Хетчела. Как мне открыть книгу?

– В книге только простые заклинания, которые вы уже знаете. В дальнейшей игре книга нигде не используется, и поэтому неважна для Вас.

Что делает заклинание, которое звучит, когда я ставлю бутылки на стол?

– Это заклинание опустошает емкости. Размер емкости роли не играет.

Для чего служит заклинание, которое я выучил, когда осматривал котел?

– Этим заклинанием вы можете покрасить шерсть, но только в зеленую краску. На первый взгляд это заклинание кажется бесполезным. Если хотите, можете попробовать заклинание на белой шерсти прямо здесь.

Что делать, после того как я осмотрел деревню и кладбище?

– Пришло время покинуть остров. Могильный камень на кладбище даст этому замыслу хороший совет.

Я не понимаю надпись. Какое у нее значение?

– Попробуйте открыть небо.

Мне не удается, я нахожусь слишком далеко.

– Только тогда, когда вы находитесь в достаточной близости от неба, оно может открыться. Самая высокая точка на острове – утес.

Благодаря заклинанию я вызвал молнию. Что дальше?

– Как видите, молния свалила дерево. Его можно использовать как плот для того, чтобы покинуть остров.

Где мне найти дерево, которое свалила молния?

– Оно лежит на песке и ждет вас.

Вихрь

Как мне избежать вихря?

– Если вы осторожно подплывете к круговороту, вы услышите заклинание, которое заставляет все вращаться. Скажите это заклинание обратно, тогда все вращающееся или крутящееся перестанет вращаться.

Я не могу сказать заклинание, так как я не знаю следующую ноту!

– В таком случае вы выучили не все заклинания на острове, вы должны вернуться и догнать упущенное.

На песке

Куда мне сначала идти?

– Следующее заклинание вы найдете в лесу в западном направлении.

В лесу

Какое заклинание мне надо сказать пастухам?

– Нужное заклинание вы найдете в Хрустальном Городе. Вы должны сначала пойти к пастухам, чтобы выучить у них заклинание невидимки.

В Хрустальном Городе

Рабочие в башне не пропускают меня.

– Да, надо быть невидимкой.

Как мне сделаться невидимкой?

– Заклинание действует непрямо, а должно быть обращено к другим лицам для того, чтобы они вас не видели.

Как мне прочесть заклинание рабочим так, чтобы они меня не заметили?

– Вы должны просто встать у подножия башни и посмотреть наверх.

Можно мне взять с собой косу?

– Нет, но заклинание пастухов пристает к ней.

Как мне добраться до хрустального шарика?

– Пешком туда не дойти, но в этой комнате есть транспортное средство.

Я стою в стеклянной пирамиде, но ведь ничего не происходит!

– Хм, колокольчик висит там явно неспроста.

Что мне делать с хрустальным шариком?

– Предсказатель бы очень ему обрадовался, он предсказывает будущее! При этом вы узнаете также еще одно важное заклинание.

В гостях у Гильдии пастухов

Какая задача у спящего пастуха?

– Если вы займетесь его овцами, он проснется и прозвучит заклинание.

Что мне делать в доме Флис?

– Флис откроет заклинание, оживляющее мертвых, которое вам пока не нужно и вы пока даже не в состоянии вылечить больную овцу.

Как мне спасти стадо овец от дракона?

– Белые овцы слишком контрастируют с зеленой лужайкой и поэтому являются хорошей целью для дракона. Вы должны позаботиться о том, чтобы овец нельзя было легко распознать с воздуха.

Я понятия не имею, как я могу замаскировать овец.

– Зеленые овцы на зеленой лужайке почти не видны.

В пещере дракона

Как мне поступить, чтобы дракон меня не съел?

– Он вами вообще не интересуется, так как предпочитает овец. Гораздо более сложная проблема – выйти из пещеры.

Где находится выход из пещеры?

– В хрустальном шарике вы могли увидеть, что выход находится прямо за горой золота, на которой сидит дракон.

Как мне убрать дракона с его места?

– Здесь нужны два заклинания. Первое имеет отношение к золоту.

О.К., что мне делать после того, как я превратил золото в сено?

– Дракон немного опечалился, что золото пропало, но зато теперь ему удобней спать. Для того, чтобы дракон заснул, вам понадобится второе заклинание.

Я нашел выход, но не могу пройти, потому что очень темно.

– С этой проблемой мы, кажется, уже сталкивались, не так ли? Вам надо бы быть совой.

Что мне делать с подземным озером?

– Посмотрите в воду, это не повредит. Но озеро может дать гораздо больше. Индиана Джонс попробовал бы в этом случае, осушить озеро. Может быть, на дне что-то есть.

Как мне перебраться через пропасть?

– Поблизости есть скала совершенно неправильной формы, которая выглядит несколько искаженной, Какое заклинание здесь понадобится?

На кладбище

Что здесь делает спящий мальчик?

– За спрос денег не берут. Но прежде всего разбудите его.

Как мне попасть в крепость кузнецов?

– В крепость могут войти только члены Гильдии кузнецов, а также и мальчик, спящий на кладбище. С помощью определенного заклинания вы можете принять образ мальчика.

В крепости кузнецов

Как мне выйти из камеры?

– Если бы у вас был волшебный посох, то проблем с дверью не было

бы. Но сейчас вы совершенно беспомощны и ничего не можете сделать, только лечь поспать и ожидать Вашей дальнейшей судьбы.

Что мне делать, после того как я покинул камеру?

– Звуки молота должны возбудить ваше любопытство.

Как можно воспрепятствовать плану епископа?

– Он ни в коем случае не должен получить последний меч, который как раз куется. Вы должны сделать меч тупым.

Здесь слишком шумно, чтобы произнести заклинание!

– Время от времени кузнец прерывает работу, чтобы проверить меч. В этот момент можно, прочитать заклинание.

Как долго продлится работа кузнеца?

– Когда вы будете подслушивать разговор между епископом и оружейных дел мастером, епископ будет время от времени осведомляться, для того чтобы прервать кузнеца.

План епископа

Что мне делать после того, как меня заперли в клетке?

– Епископ ожидает маленькой репрезентации способностей ткача. Вы не должны заставлять его долго ждать, воспользуйтесь посохом и откройте дверь.

Как мне убрать прислужников?

– Когда вы попробуете посмотреть в шарик, прислужник сделает вам одно интересное предложение.

Как мне помешать епископу Мандибле открыть вход в империю смерти с помощью посоха ткача?

– К сожалению, вы пришли слишком поздно. Замысел Мандбиля принимает неожиданный поворот, вы не можете вмешаться.

Где находится монстр?

– Зверек, кажется, высвободился и теперь бродит где-то по дому. Сейчас он где-то на балконе.

В потустороннем пространстве

Я бы хотел, чтобы все было по-старому.

– Нет проблем! С помощью заклинания вы можете оживить людей. После этого закройте все дырки кроме той, через которую вы попадете в потустороннее пространство.

Могу ли я снять заклинание с лебедя?

– Нет, но вы можете пообщаться с ним. Встреча с демоном состоится в соборе на острове Лум.

Как мне попасть в собор?

– Западнее находится другая межпространственная дыра, через которую вы попадете на кладбище на острове.

В соборе

Как мне освободить Хетчела?

– Для того, чтобы отменить заклинание, надо произнести его обратно.

Откуда я знаю, какое заклинание мне надо произнести?

– Звуки последнего заклинания звучат в струнах Ткацкого Станка.

Как мне избежать демона?

– Вы должны разорвать полотно пространства и превратить самого себя в лебедя, чтобы улететь с другими лебедями.

MONKEY ISLAND
("ОСТРОВ ОБЕЗЬЯН")

Секрет острова обезьян

Еще маленьким мальчиком Гайбраш Трипвуд мечтал стать пиратом. И наконец-то: свои школьные обязанности он выполнил, от армии он улизнул и приехал на остров своей мечты без единого пфенинга в кармане – на остров Мели.

На острове обитают пираты, к обществу которых и он хотел принадлежать. Но это не так-то просто. Как для любой приличной профессии, так и для пиратства требуется серьезная подготовка. В конце каждого этапа подготовки стоит серьезный экзамен. Три таких экзамена должен выдержать каждый пират: фехтование, кража и поиск клада.

Однако путь к экзаменам не так уж и прост, потому что Гайбраш должен научиться всему сам или найти себе учителя.

Удастся ли все это Трипвуду? Наверняка, но с окончанием подготовки к пиратской жизни трудности не кончаются: еще надо украсть корабль, найти себе команду, стать капитаном и затем (но еще

не наконец) открыть тайну острова Обезьян. Итак, долгий путь, на протяжении которого вы можете сопровождать Гайбраша.

Едва ли есть еще одно приключение, которое бы проходило так удачно, потому что в этой игре все прекрасно: не только замысел и идея игры привлекают ваше внимание, но и удивительные рисунки, и отличная музыка делают эту игру Вашей страстью.

Уже только то, что пираты борются друг с другом не мечом, а словом, выделяет эту игру среди других.

Отчет о становлении одного пирата

Потеряв все силы, я все же еще продолжал свое путешествие в открытом море на остров Мели. Мир, который находился вокруг, меня уже почти не волновал, и только одно единственное желание еще горело во мне: я во что бы то не стало хотел стать настоящим пиратом. Когда я добрался до острова,один старый человек с наблюдательного поста послал меня в бар, настоящий пиратский притон.

Подстегиваемый надеждой на скорейший успех, я поспешил в пиратскую деревню и скоро нашел в ней бар: какое скопище скверны, сильно пахнущих забияк-пиратов! Два милых пирата на входе в бар рассказали мне кое-что о местных пиратских боссах, включая самого страшного из пиратов Ле Чука. Они послали меня в задние комнаты, где находились важно выглядевшие пираты.

Я собрал все свое мужеств, вошел и сказал им, что хочу стать пиратом. Кажется, мое появление произвело на пиратов определенное впечатление. И они объяснили мне, что я должен поставить перед собой три задачи прежде чем смогу стать мерзким вонючим пиратом, который пьет настоящий грог. Конечно, я подробно расспросил их о трех заданиях и оставил пиратов наедине с их грогом.

Наступило время, выпить мой первый грог. Итак, я подождал, пока повар пройдет в переднюю комнату и быстро проскользнул через дверь кухни. Я никак не мог найти кружку для своего грога, но так как я был начинающим пиратом, я украл горшок и огромный кусок мяса – это, конечно, была не добыча, но все-таки мои первые трофеи. Я обратил внимание на рыбу, которая лежала на улице за кухней на мостике. Чайка хотела оспорить у меня эту селедку и все время прогоняла меня пока, я наконец не нашел палку. Мне удалось прогнать проклятую птицу и поднять рыбу. Гордый тем, что у меня теперь было все, я покинул бар в поисках других приключений.

Свой путь я продолжил в городе. Там я встретил примечательного человека, который стоял на углу. Он рассказал мне, что его

двоюродного брата могли бы звать Свеном. Точно также, выдумывая все на ходу, я рассказал ему, что моего брадобрея зовут Доминик. Я находил эту беседу просто глупой. Но неожиданно он предложил мне купить карту, которая мне была нужна для поиска клада. Я бы конечно охотно приобрел эту карту, но, к сожалению, у меня не было достаточного количества денег.

На другой стороне улицы я встретился с группой мужчин, от общения с которыми меня всегда предостерегала моя мама. Как только я спросил у них про человека с другой стороны улицы, они тоже захотели продать мне карту, Они даже предлагали мне деньги, только бы я ее купил. Ну, кто бы не ухватился за такое предложение?

Через правую дверь в конце улицы я проник к приемную комнату местной Мастерицы Чудес. Весь ее хлам я оставил в покое, но тем не менее я все же схватил этого замечательного петушка из резины, в котором что-то было спрятано. Я еще никогда не видел ничего подобного, и потому я просто должен был его украсть.

В дальней части приемной меня приняла удивительная женщина. Она немного рассказала мне о моем будущем.

Мой дальнейший путь привел меня в магазин. Так как у меня было совсем мало денег и я ничего не мог купить, я попробовал стянуть что-нибудь. Но старый владелец магазина так чутко наблюдал за мной, что я забыл о своем намерении. Я понял, что мне нужно золото и притом срочно!

Следующая дверь, которую я открыл, вела в тюрьму. Я попробовал поговорить с заключенным, но его запах изо рта был просто невыносим. Так как я был очень заинтересован в разговоре с ним, я купил у старого торговца в лавке мяты. Мяту я, конечно, отдал заключенному и спросил его, почему он там сидит и могу ли я что-нибудь принести ему. Он рассказал мне что-то про ядовитый желтый цветок, который растет в лесу, и дать ему какое-нибудь средство против крыс. Я объяснил ему, что в данный момент у меня ничего от крыс нет, но принесу, если что-нибудь найду.

Так как я был убежден, что взял в этом в городе все, что он мне мог дать на данный момент, я вернулся назад на наблюдательный пост, с которого я пришел.

Во время моего следующего набега на остров я наткнулся на палатку цирка и на Альфреда и Била Фетучини. Оба попросили меня опробовать придуманный по-новому фокус, разумеется за вознаграждение. За золото я мог сделать все. Итак, я надел украденный горшок как шлем и взобрался в дуло старой корабельной пушки.

Через несколько минут я снова находился на дороге. Моя голова гудела, но карманы звенели. На развилке я остановился. Пока моя голова отдыхала, я немного обследовал местность и нашел один из этих желтых цветов, про которые говорил заключенный. Я сорвал лист растения и вернулся назад в город.

Там я купил все, что было мне нужно: карту у человека на углу, лопату и меч у владельца магазина.

В нетерпении использовать свой новый меч, я спросил владельца магазина, где я могу найти фехтовальщика. Он не показал мне дороги, но пошел получить согласие фехтовальщика принять меня. Так как старик отсутствовал так долго, что я даже устал, я покинул магазин и отправился на поиски других возможностей потренироваться. Если я буду вновь готов к борьбе, то старый торговец, наверняка, отведет меня к фехтовальщице.

Полный решимости выполнить свое первое задание, я покинул город для того, чтобы найти настоящего соперника и поупражняться в фехтовании. По дороге мне попался тролль. Я дал ему рыбу и он пропустил меня. На восточной стороне острова я увидел дом. Это был учебный центр капитана Смирка. Сначала он не хотел учить меня. Но в конце концов мое упрямство и мое золото убедили его.

Хотя Смирк уже достаточно глубоко посвятил меня в тайны искусства фехтования, я знал, что у меня пока нет шансов победить фехтовальщицу. Я решил, побороться пока с другими пиратами, чтобы улучшить свои умения и обострить удар. Хотя сначала я и проиграл несколько раз, я продолжал упражняться. Когда я стал драться так хорошо, что никто уже не мог победить меня, наконец, кто-то сказал, что я уже вполне готов к встрече с мастером-фехтовальщицей.

После того, как я подслушал в разговоре владельца магазина и фехтовальщицы имя прекрасной и очень опасной женщины Клары, я вызвал ее и напал. Она среагировала очень быстро и вскоре я был побежден.

Разбитым, но непобежденным, я вернулся на улицы острова Мели.

Когда я дрался с другими пиратами, я выяснил, что никто из них не смог парировать удары мастера-фехтовальщицы. Я понял, что ни один человек на острове не знает, как победить ее. Но я все-таки не сдался и вернулся после нескольких боев назад к мастеру-фехтовальщице. Я жаждал реванша. На этот раз я нашел ее без помощи владельца магазина вблизи ее дома в лесу. И мы схватились еще раз.

Я использовал все возможные ответы на выпады фехтовальщи-

цы. И на этот раз я победил! Через некоторое время фехтовальщица сдалась. Как доказательства своей победы я получил особую футболку.

Полный гордости за самого себя я покинул лес. Я выполнил первое задание!

В баре я рассказал о своем успехе. Пираты, казалось, были под впечатлением. Может быть, немного надменно я покинул бар и бродил по городу. При этом я установил, что владения губернатора находятся совсем на краю города, за тюрьмой. Как только я увидел его дом, я вспомнил о втором задании-краже.

Перед домом меня сначала испугали ужасные существа, которых я никогда прежде не видел – лающие пудели Пуранха. Но к счастью, у меня была идея. Я вернулся в бар и взял кусок мяса из кухни и сервировал его желтым листом цветка, который я носил с собой. Это блюдо я и бросил пуделям, что повлекло за собой невообразимое действие.

Наконец-то, я могу выполнить второе задание! Когда я переступил порог дома губернатора, все выглядело очень тихо и мирно. Но таким легким это задание не могло быть, не правда ли? Первая дверь должна ведь вести в комнату? Да. Я вошел, посмотрел и решился на другое. Когда я, наконец, освободился от всех неприятностей: дырки в стене, толпы крыс, носорога и стычки с шерифом, я не стал богаче ни на один трюк.

Тут я вспомнил о заключенном. Я принес ему средство от крыс, в надежде, что оно поможет ему решить все проблемы с крысами. Как награду он дал мне пирог из сыра, конечно немного, но я думаю, что у него ничего другого и не было. Так как целый день я ничего не ел, я был рад подарку. Я попробовал пирог и чуть было не сломал зуб о напильник!

Ну теперь-то все должно было получиться! Я поспешил назад к дому, забрался туда с напильником в руке через дыру. На этот раз я получил идола четырех рук. Однако шериф Фестер Шинетоп засек меня и хотел было уже увести, как в этот момент появился губернатор.

Прекрасно! Губернатор был женщиной! Как только наши глаза встретились, я понял, что нашел женщину своей жизни. Она освободила меня из рук Фестера.

Губернатор(ша) поговорила со мной. Она спрашивала меня о различных вещах, но я уже не понимал, что отвечал. Я был совершенно вне себя. Представьте: вы встречаете свою любовь и не знае-

те, что вам надо говорить! Наверное, я нес чепуху, и неожиданно она пропала так же, как и появилась.

Как пьяный я побрел к выходу, где меня уже ждал Фестер с канатом. И я уже находился в реке, шесть единиц под водой. Привязанный к идолу и как раз перед тем как утонуть, я смог подумать о губернаторе Мардее.

Попаниковав минутку, я освободился от идола, очистил меч и выбрался из воды. И тут я увидел ее: мою замечательную женщину-политика! Мы поговорили друг с другом. Я наклонился, чтобы поцеловать ее... и она снова пропала и я остался один на один со своими проблемами.

Мне оставалось выполнить еще третье задание: найти клад. Итак, я для начала развернул карту, которую купил у гражданина Мели. Первое слово в каждой строчке, кажется, было очень важно. Все первые слова выглядели как указатели дороги через лес.

В конце концов я отправился в путь и дошел до развилки дорог острова, затем последовал указаниям на карте: назад, налево, направо, налево, направо, назад, направо, налево, назад. Быстро я выяснил, что "налево" не означает ровным счетом ничего, то есть я не должен идти налево. Эти указания, по всей видимости, имело другое значение. После некоторых попыток я представил самого себя как фигурку на карте. Теперь когда нужно было выполнять указание "налево" или "направо", я шел прямо на карте налево или направо. "Назад" означало, что я должен идти по центральной дороге к верхнему краю карты.

С помощью этих удивительных указаний я, наконец, добрался до маленькой полянки, обогнув для этого справа пару деревьев. Я нашел клад! Я не мог сдержать желание, почувствовать в своих руках золото, и сразу же начал копать. Через несколько часов я достиг определенных результатов: клад был выкопан! И это была... еще одна проклятая футболка. Но в любом случае я выдержал все три испытания и теперь мог считаться настоящим пиратом.

Вопрос за вопросом – обучение пирата

Должен ли я поговорить с пиратами в баре Скумм?

– Опросите всех. Почти каждый располагает какой-либо информацией, которая важна для дальнейшего протекания игры.

– Пират, сидящий рядом с дверью, даст вам на правильный вопрос интересный ответ о губернаторе острова.

– За средним столиком сидит пират, который может рассказать вам о Ле Чуке.

– Собака может рассказать вам все: кто чем занимается, как выдержать все три испытания. Короче говоря, все, что вы хотите узнать. Для этого вы должны понимать ее лай и рычание. Может быть, ваш Белло может выступить в качестве переводчика?

Что я должен сказать важно выглядящим пиратам?

– Для начала скажите им, что вы хотите стать пиратом.

– Расспросите их хорошенько о заданиях. Обратите особое внимание на ответы: в каждом ответе спрятано важное указание.

– Когда вы выполните все три задания, вы должны вернуться назад и рассказать о своих действиях. В этом случае вы узнаете от пиратов еще больше.

Повар не пускает меня на кухню, что я могу сделать?

– Он часто выходит из кухни к пиратам. Это ваш шанс попасть на кухню.

– Когда повар все еще находится в задней комнате, он может Вас увидеть. Если же он исчез за занавеской, вас он уже не заметит.

Должен ли я выпить немного грога на кухне?

– Это разрешается только настоящим пиратам. Пока вы не стали настоящим пиратом, вы должны только помнить, где стоит грог.

Что из предметов кухни я мог бы использовать?

– Все, что не прибито и не закреплено: горшок и мясо.

– Не забудьте также про рыбу на мостике перед кухней.

Как мне забрать рыбу так, чтобы меня не сожрала чайка?

– Одна из досок мостика не прибита, наступите на нее пару раз, и птица надолго оставит вас в покое.

О чем я могу поговорить с мужчинами в городе?

– Мужчины много знают знают о крысах и цирке.

– Купите у них карту, деньги вы потом вернете.

Что я мог бы спросить у женщины Вуду?

– То, что вы хотите. Может быть что-нибудь о вашем будущем?

Почему человек на углу рассказывает такие удивительные вещи?

– Это пароль! Скажите ему, что у вас есть брадобрей по имени Доминик. Тогда он предложит вам купить у него карту клада.

Где я могу купить меч?

– У старого продавца в Мели.

Я – полный банкрот. Как мне достать деньги?

– Недалеко от города остановился цирк, где ищут добровольцев. Там вы получите королевское вознаграждение.

Мне нужен шлем. Где его можно найти?

– Собственно говоря, настоящий шлем вам особо-то и не нужен.

– Воспользуйтесь горшком из бара Скрум.

Я просто купаюсь в золоте. Что мне с ним делать?

– Что делать? Тратить!

– Покупайте все, что только сможете найти.

– Подумайте о карте у человека на углу и о вещах в магазине старого продавца.

Теперь у меня есть меч, но я не умею обходиться с ним. Кто мне поможет?

– Капитан Смирк сможет дать вам несколько уроков за вознаграждение, разумеется. Он живет на краю острова.

Как мне пройти мимо тролля?

– Он хочет что-то получить от вас.

– Дайте ему рыбу.

Капитан не хочет учить меня. Что же мне теперь делать?

– Он хочет денег за работу.

– Будьте упрямы и настойчивы.

– Покажите ему меч и скажите ему, что вы хотите научится фехтовать также как и мастер-фехтовальщица.

Остальные пираты все еще побеждают меня!

– На ошибках учатся. И вы тоже. Чем больше вы будете драться, тем лучше будет у вас получаться.

Как мне найти мастера?

– В лесу. Но без подсказки вы его никогда не найдете.

– Скажите продавцу магазина, что вы хотите пройти к мастеру и последуйте за ним, когда он выйдет из магазина.

Мастер просто не хочет драться со мной. Что же мне делать?

– Вы еще не достойны этого.

– Потренируйтесь еще с капитаном Смирком и со всеми, кто встретится на вашем пути.

– Упражняйтесь до тех пор, пока кто-нибудь вам не скажет, что вы теперь можете драться с самим мастером.

Мастер победил меня. Что же я сделал неправильно?

– Может быть вы плохо тренировались.

– Правильные ответы для мастера вы найдете в таблице.

Где находится идол?

– Им владеет губернатор. Вы найдете идола в доме губернатора.

Как же пройти мимо пуделей Пиранха?

– Как вообще отвлекают собак? Конечно же, мясом. Но только мяса недостаточно.

– Отис как будто что-то говорил о каком-то цветке?

– Сделайте из листа желтого цветка гарнир к мясу из бара. Теперь мясо обладает поразительным действием.

Что мне делать в доме губернатора?

– Идите в первую дверь налево и забирайте с собой все, что можете забрать.

Мне нужен напильник. Где я могу его взять?

– В тюрьме сидит Отис. Его мать послала ему пирог, в котором спрятан напильник.

– Он отдаст вам пирог в награду за то, что вы дадите ему что-то, что ему нужно позарез.

У парня запах изо рта. Как мне поговорить с ним?

– Ну дайте же ему мяты. А ее вы можете купить в маленьком магазинчике старого человека, который находится на той же улице, что и тюрьма.

Мне нужно средство от крыс. Могу ли я купить его в магазине?

– Это было бы слишком просто. Используйте что-нибудь аналогичное. Какие звери выглядит почти так же как и крысы?

– Дайте Отису средство от кротов из дома губернатора.

Единственное, что мне может дать заключенный, это пирог. Ну и что дальше?

– Приятного аппетита. Да откусите же кусок пирога.

Какая глупость! Теперь входная дверь губернаторского дома закрыта. Как же мне попасть в дом?

– По той же самой дороге, по которой вы недавно выбрались из дома. Заберитесь через дырку в стене.

Фестер бросил меня в воду. Что же мне делать?

– Освободитесь от идола и выйдете, наконец, из воды.

Где мне найти клад?

– Купите у гражданина из Мели карту клада. Гражданин этот - мужчина, который стоит на углу.

Это не карта клада, а руководство по танцам! Могу ли я как-нибудь наказать этого обманщика?

– Осторожнее! Это именно та карта, которая вам нужна.

– Обратите внимание на слова "налево", "направо", "назад". Слова "налево" и "направо" подразумевают соответствующие края картинки. "Назад" означает среднюю дорогу к верхнему краю.

Я точно следовал каждому указанию на карте. Где же "X"?

– Посмотрите направо. Если вы и теперь ничего не найдете, Вы плохо изучили карту.

Ура! Я нашел "X". Ну и что теперь?

– Как и каждый пиратский клад, этот, конечно, тоже зарыт.

Что мне делать, когда я выдержал все три испытания?

– Идите в бар на праздник!

Праздник? Они же все плачут. Что теперь?

– Спасите губернаторшу.

– Найдите себе корабль для того, чтобы последовать за капитаном-призраком в его укрытие на остров Обезьян.

Откуда же я возьму корабль?

– Вы можете или спросить об этом предсказательницу, или сразу же пойти к Стансу, который продает подержанные корабли.

Но у меня же нет денег на корабль. Откуда же взять денег, разве только украсть?

– Порядочным пиратом приятно давать кредит. Спросите об этом Станса.

– После разговора со Стансом идите к владельцу магазина. Он даст вам кредит.

Я совсем не знаю, как мне попросить кредит в магазине?

– В таком случае вы еще не говорили со Стансом.

Как мне уговорить владельца магазина, открыть мне кредит?

– Ложь и кража – две добродетели, которыми может украсить себя любой пират.

– Расскажите владельцу магазина, что у вас есть работа. Даже если это и ложь.

– Когда владелец магазина будет открывать свой сейф запомните комбинацию.

Старый дурак просто не хочет мне верить, что у меня есть работа. Как мне убедить его?

– Не надо долгих разговоров. Для пирата вы и так уже долго ждали. Вы же уже знаете комбинацию сейфа, или как?

– Попробуйте убрать владельца магазина и открыть сейф.

Как мне сделать так, чтобы он наконец убрался из магазина?

– Пошлите его просто-напросто еще раз к мастеру.

Как мне открыть чертов сейф ?

– Используйте точно такую же комбинацию как и владелец магазина. Если при наборе цифр вы допустите ошибку, набирайте до тех пор пока не услышите щелчок. Начните все сначала.

Теперь у меня есть кредит. Но нет лодки.

– Попробуйте купить у Станса самую дешевую лодку. Как с каждым лодочником, торгующим подержанными лодками, с ним можно поторговаться.

– Торгуйтесь хорошенько, тогда сможете сэкономить кучу денег.

– Не уходите и не соглашайтесь слишком рано. Спросите его также о чем-нибудь еще, что вам совсем и не нужно.

Да, это было хуже чем при покупке подержанной машины. Теперь у меня есть лодка, но нет команды. Где мне ее найти?

– Для управления лодкой вам понадобится четыре человека, и один из них – вы.

– Мастер-фехтовальщик и заключенный уже готовы поехать вместе с вами.

– Четвертым будет Митхук. Он живет на другой стороне канала, на северной стороне острова.

Как мне уговорить мастера присоединиться к экипажу?

– Скажите ему, что губернаторшу похитили.

– Покажите ему записку от Ле Чука, который вам дал сторож.

Что мне надо сделать, чтобы Отис, заключенный, пошел со мной?

– В тюрьме он вам мало нужен. Освободите его!

Как я могу открыть дверь камеры?

– Открыть ее никак нельзя. На острове есть кое-что, что заставит замок расплавиться.

– Вам нужен чудовищно пахнущий и едкий предмет: грог!

Где я могу достать грог?

– На кухне бара Скум вы найдете горшок полный грога.

– Возьмите с собой стакан и используйте его под грог.

Как мне донести грог до тюрьмы? Стаканы расплавляются по дороге.

– Именно по этой причине в баре Скум стоит такое количество стаканов.

– Когда стакан уже почти расплавился, перелейте грог в другой стакан. Наверное, двух дополнительных стаканов должно хватить.

Как мне перебраться через канал к дому Митхука?

– Воспользуйтесь резиновым петушком с кабелем. Все получается очень просто.

Как мне уговорить Митхука, присоединиться к команде?

– Он хочет увидеть доказательство того, что вы способный и мужественный руководитель.

– Произведите на него впечатление тем, что смотрите глаз в глаз его зверю.

– Откройте дверь и погладьте его попугая.

Собственно говоря, все члены моего экипажа должны уже быть в сборе. Но что-то никого не видно. В чем дело?

– Идите на свой корабль. Не только Стан и вся ваша команда ждет вас там.

Моя команда бунтует! Как мне заставить этих лентяев снова приняться за работу?

– Никак. С этого момента они вам не нужны.

И что же мне теперь делать?

– Осмотрите свой корабль очень тщательно и возьмите все, что сможете найти, с собой.

– Особенно важен вахтенный журнал капитана. Он содержит интересную информацию.

– Вахтенный журнал вы найдете в ящике письменного стола. Откройте ящик и внимательно все осмотрите для того, чтобы вы смогли найти журнал. Прочитайте его.

Я должен что-то готовить? Где же я возьму кулинарную книгу?

– Рецепт вы найдете в каюте капитана.

Сундук закрыт. Где я могу найти ключ?

– Ключ спрятан в коробке в холодильнике на корабле.

– Игрушка и есть ключ. Посмотрите же на нее более внимательно.

Да, теперь у меня есть рецепт, но нет продуктов. Что теперь?

– Импровизируйте. Вместо листов мяты возьмите просто несколько мятных конфет, вместо крови обезьяны немного вина, вместо живого петуха просто резинового петушка...

Теперь у меня есть все составляющие. Но где и как мне их готовить?

– На корабле чаще всего готовят на камбузе. И вы должны поступить также.

– Используйте все составляющие в горшке на огне в камбузе. Готовка – вещь более простая, чем ее часто хотят изобразить многие домохозяйки.

Как мне добраться до острова Обезьян?

– Подумайте о своем приглашении на работу у Фетучиниса.

– Выстрелите себя из пушки в направлении острова.

Как я могу отправить сам себя на остров из пушки?

– Воспользуйтесь порохом, шлемом, поджигательным шнуром и чем-нибудь, что подожжет шнур.

– Используйте маленький горшочек из камбуза в качестве шлема.

– Порох хранится в бочках.

– Веревку, которую можно использовать в качестве поджигательного шнура, на любом корабле найти очень легко. Когда вы уже нашли бочонок с порохом, вы увидите, что стоите как раз рядом с подходящей веревкой.

– Что-нибудь горючее вы найдете в огне под горшком. Это можно использовать как трут.

– Помните: порох надо заложит в пушку, а не сверху!

Итак, я на острове. Что теперь?

– Попробуйте выяснить, где находиться Ле Чук, и освободите губернаторшу.

– Идите спокойно в джунгли.

Как я могу использовать гребную шлюпку?

– Без весел довольно-таки трудно использовать шлюпку.

– Вам нужны весла для шлюпки со дна скважины.

Что мне делать у скважины?

– Конечно, достать весла.

– Для этого вам нужны две веревки.

– Одну веревку вы найдете в форте, а другую снимите с трупа у пруда.

– Помните, что веревки надо закрепить.

Почему Тутрот так нервничает? Что мне с ним делать?

– Он одинокий, скромный мальчик. Попробуйте убедить его, что Вы его друг. На это потребуется время, но цель оправдывает средства.

– Тутрот знает, где находится Ле Чук и у него есть ключ, чтобы попасть туда. Но сначала вы должны выяснить, как вы можете добраться до ключа.

– Он хочет получить назад от туземцев свой "собиратель бананов". Вперед! Достаньте ему то, что он хочет.

Я в форте. Что я могу здесь сделать?

– Смотрите и собирайте!

– Вам нужна веревка, бинокль и порох.

– Порох вы просто возьмете из пушки. Пушечные ядра вам, собственно говоря, ни к чему. Зачем нагружать себя тяжелыми вещами?

Что может обезьяна сделать для меня?

– Она очень для вас на пути к укрытию Ле Чука.

– Но прежде, чем обезьяна вам поможет, вы должны что-нибудь сделать для нее. Это не будет проблемой: обезьяна сделает все за бананы.

– На песке, на который вы и приземлились, под деревьями вы найдете банан.

– Два других вы достанете, если потрясете дерево.

– А в деревне туземцев на северной стороне острова вы найдете еще два банана.

– Дайте своему волосатому другу все бананы и он больше не покинет вас.

Обезьяна постоянно следует за мной. Куда я должен идти с ней?

– Вы уже были на огромной горе "Обезьянья голова"? Она находится на поляне на круглом полуострове.

– Помните: обезьяна подражает всему, что видела.

Я нахожусь на развилке рек. Что теперь?

– Вы уже огляделись в поисках другой дороги?

– Ищите то, что вы сможете использовать.

Я – у пруда. Должен ли я сделать что-нибудь с повешенным?

– У него есть кое-что, что вам нужно: веревка на шее.

– Вы не можете забраться к нему наверх, но как-нибудь надо спустить его к себе вниз.

– Вы должны взбаламутить пруд и, таким образом, поднять чурбан. При этом мертвый Тед упадет на землю. Затем вы сможете взять веревку.

– Пруд вы взболтаете, разрушив плотину на развилке рек.

Как я могу разрушить плотину?

– Все предметы для этого вы найдете в форте.

– Вам потребуются порох и бинокль.

– Используйте порох для плотины и подожгите его с помощью бинокля и солнца.

Я нахожусь на наблюдательном пункте над развилкой рек. Что я могу здесь сделать?

– Вы уже увидели примитивное произведение искусства. Оно находится точно справа под вами, а рядом справа на краю вы найдете скалу.

– Сдвиньте скалу на край.

– Теперь сойдите вниз и прицепитесь куда-нибудь.

– Из-за скалы вы можете, между прочим, кое-что разрушить, однако попробуйте попасть с вашей старой позиции в банановое дерево. Для прицела можете использовать бинокль. Если скала прошла мимо, возьмите новую.

Ничего не получилось: мимо. Где я найду новую скалу?

– Справа от вас полно всего.

Дерьмо. Я утопил свой корабль!

– Только без паники.

– А корабль вам больше не нужен.

Как мне пробраться на другую сторону горы?

– Для путешествия по горам не нужно ничего особенного. Но в любом случае у вас это не получится.

– Но существует водный путь к другой стороне горы.

– Вы должны найти шлюпку и грести к другой стороне острова.

Я нахожусь на большой "Голове Обезьяны". Как мне пробраться через стену?

– Там же есть ворота, и как-нибудь вы сможете их открыть.

– Вы уже осмотрели нос покойника?

– Нажмите на нос и ворота откроются. Но если вы захотите пройти и отпустите нос, ворота сразу же закроются. Кажется, Вам требуется помощь.

– Обезьяна была бы хорошей помощницей. Но для этого, вы сначала должны заставить ее, последовать за вами. Для этого посмотрите предыдущие вопросы об обезьяне.

– Стоя рядом с обезьяной, нажмите на острие кола. Отпустите его и идите к воротам, обезьяна скопирует вас и откроет ворота.

Как мне зайти вовнутрь "Головы Обезьяны"?

– Вам нужен ключ, которым владеет Герман Тутрот. Он обменял его у туземцев на свой прибор для сбора бананов.

– Он отдаст вам ключ только взамен на "собиратель бананов". Итак, найдите Герману его "собиратель бананов".

Что мне делать в деревне туземцев?

– Идите направо, и возьмите с собой бананы. Вы определенно найдете им хорошее применение.

Туземцы схватили меня. Помогите!

– Попробуйте сказать им то, что они хотят услышать.

– Наверное, вы сделали что-то не то. Разрешите бросить вас в тюрьму.

Теперь я сижу в тюрьме. Как мне выбраться отсюда?

– Посмотрите на середину пола.

– Незакрепленную доску можно убрать и через дырку в полу вы можете уйти.

Что туземцы хотят получить от меня?

– Что-нибудь, что они могут принести в жертву большому Богу-Обезьяне, то есть "Голове Обезьяны" (но не той, которая в деревне).

– Так как ему уже приносили жертвы, найдите что-нибудь из жертвоприношений и дайте это туземцам. Как насчет маленького идола?

Как мне можно использовать ключ к "Голове Обезьяны"?

– Посмотрите внимательно на ключ. Ну, как он выглядит и куда лучше всего подходит?

– Используйте ключ и ухо "Головы Обезьяны".

Я потерялся в лабиринте черта. Помогите!

– Туземцы нашли дорогу, чтобы пройти через лабиринт.

– Воспользуйтесь головой навигатора.

– Каждый раз, когда вы будете останавливаться, голова навигатора начнет вращаться и будет останавливаться, глядя в нужном вам направлении.

Откуда мне взять голову навигатора?

– Она есть у туземцев. Вы должны подружиться с ними, чтобы добраться до нее.

– Вы получите ее только тогда, когда дадите туземцам что-нибудь, что сможет заменить голову навигатора.

– Дайте туземцам книгу о навигации, которую вам дал Стан.

Голова навигатора действует как чокнутая. Что теперь?

– Доверяйте полностью голове. В лабиринте все равно нет никакого смысла. Итак, сохраняйте спокойствие и идите за головой навигатора.

Наконец-то я нашел корабль призраков, но он все время прогоняет меня. Как мне уйти с его пути?

– Наденьте на себя цепь головы навигатора.

– Вы должны поговорить с головой, чтобы убедит ее, отдать Вам цепь.

– Если вы пять раз, раз за разом, очень дружелюбно попросите голову о цепи, она вам ее отдаст.

– Воспользуйтесь цепью, если она у вас есть, и идите прямо на корабль.

Как я могу открыть дверь по правому борту корабля так, чтобы меня не тронул призрак?

– Вы должны ее смазать, чтобы она больше не скрипела.

– В комнате под люком под палубой вы найдете жир.

Должен ли я сделать что-нибудь в каюте Ле Чука?

– Конечно. Вы же вы хотите взять с собой ключ.

– Используйте магнитный компас, чтобы бесшумно добраться до ключа.

Что мне делать в комнате со зверями?

– Из этой комнаты вам нужно только перо.

– Перья вы найдете на полу между тремя утками-призраками.

Нужно ли мне что-нибудь от спящей команды?

– Бутылка грога выглядит так, как будто она может пригодится Вам.

– Пощекочите призрак два раза пером за пятки, и он отпустит бутылку.

Есть ли возможность, открыть пылающий ящик?

– Да.

Какие возможности существуют, чтобы открыть горящий ящик?

– Используйте инструмент, чтобы открыть ящик.

– Инструмент вы найдете за скрипящей дверью на правой стороне палубы.

Как я могу открыть запертый люк?

– Воспользуйтесь ключом из каюты Ле Чука.

– Вы можете забрать ключ из каюты,используя магнитный компас.

Как мне пройти мимо крысы?

– Все друзья крысы напились.

– Воспользуйтесь бутылкой грога и напоите крысу, и она станет не опасной.

Что мне делать с жиром?

– Воспользуйтесь им, чтобы не скрипела при открывании дверь на палубе.

– Что я могу сделать с полотенцами призраков?

– Они нужны вам, чтобы вы могли открыть кое-что необычное.

– Используйте полотенца, чтобы накрыть кое-что горящее в комнате для груза.

Что мне делать, когда я получил корень Вуду?

– Делайте то, что предлагает Гайбраш.

– Покиньте корабль. Здесь для вас больше ничего интересного нет. Разрешите туземцам сварить их напиток из корня Вуду.

Что я должен сказать призраку в конце лабиринта черта?

– Попробуйте узнать у него что-нибудь.

– Будьте приветливы с ним. Это достаточно тяжело, запугать мертвого.

– Спросите его, где остановился корабль призраков.

– Попробуйте узнать у него, где состоится свадьба.

Что мне делать с призраками на углу и в доке?

– Опрыскайте их пивом из корня Вуду.

Что я должен сказать, чтобы остановить свадьбу?

– Скажите что-нибудь, что волнует каждого.

– Только не медлите! Попробуйте говорить громко, так чтобы вас слышал каждый.

Губернаторша Марлей ушла. Что же я должен сказать Ле Чуку?

– Постарайтесь не сердить Ле Чука, но это все равно не получиться.

Я лечу через весь остров, и кроме того, я еще к тому же потерял пиво из корня Вуду. Помогите!

– Вы когда-нибудь уже летали "Международной авиакомпанией призраков"? Нет? Тогда наслаждайтесь полетом.

– Где-нибудь на острове вы найдете что-то похожее на пиво из корня. В автоматах грога Станса есть также пиво из корня Вуду.

Ле Чук пытается убить меня, прежде чем я доберусь до пива из корня Вуду. Что же мне делать?

– Пока вы еще живы, Ле Чук ударит еще пару раз. Подождите, пока он не перекинет вас Стану, и попробуйте хотя бы на этот раз действовать быстро.

Что мне делать с бутылкой пива из корня?

– Что делать? Ле Чук-то все еще здесь.

А теперь?

– Отклонитесь назад и разрешите вас побаловать.

Поучимся фехтованию

Обиды, которые ни к чему

Мальчик-то отвратителен!	Ах, так?
Что за слабак!	Я лучше, чем ты.
Ты обзываешь себя пиратом?	Я дрожу, я дрожу.
Я сдаюсь, ты – победил!	

Обиды пиратов

Хочешь послушать, как я за раз победил трех человек?	Ты хочешь измучить меня этой болтовней?
Мой меч сделает из тебя шашлык!	Тогда не маши им как метелкой для пыли.
Своим платком я вытру твою кровь!	Ах, ты работаешь уборщиком.
Люди падают мне в ноги, когда я иду.	Даже перед тем как услышат твой запах?

У меня когда-то был пес, который фехтовал лучше, чем ты.	Он должно быть и научил тебя фехтованию.
На твоем месте я бы сдался и стал сухопутной крысой.	Ты что так уже и сделал?
Никто еще не видел меня побежденным, и ты тоже.	Ты можешь так быстро убежать от этого?
Ты дерешься как глупый крестьянин.	Точно. А ты дерешься как корова.
Шрам на лице – это из-за большой драки.	Ага, ковырял в носу?
Ты все еще носишь пеленки?	Зачем же, ТЕБЕ они подходят больше.
Каждый же знает, что ты неопытный дурак.	Жалко, что ТЕБЯ вообще никто не знает.
Ты недостойный противник для моих мозгов.	Если бы ты ими пользовался, у меня бы были трудности.
У тебя манеры попрошайки.	Я же хотел, чтобы ты чувствовал себя как дома.
Твой меч уже видел лучшие времена.	А ты больше не увидишь свой ржавый клинок.
Твое махание руками не имеет ничего общего с фехтованием.	Да нет же, ты же этому еще не научился.
Я встречал обезьян, которые понимали в этом больше чем ты.	Ах, ты был на последнем семейном совете.

Обиды фехтовальщицы

Я что должен тебе дать дополнительные уроки?	Ты что хочешь утомить меня своей болтовней?
Мой меч разрежет тебя на тысячу кусочков.	Тогда не маши им как метлой для пыли.
Мое имя наводит страх в каждом уголке острова.	Ах, ты получил работы уборщика?
Умные противники убегают, как только меня увидят.	Даже перед тем как унюхают твой запах?
Я только однажды встретил такого же труса как ты.	Он-то, должно быть, и научил тебя фехтованию.
Если все мужчины такие же как ты, я выйду замуж за свинью.	Кажется, ты уже недавно сделала это.

Никто не увидит, что я дерусь так же плохо как и ты.

Я выпущу всю кровь из твой башки, до последней капли.

После моего последнего боя все руки были в крови.

У тебя есть идея, как уйти отсюда живым?

Все в Карибике знают мой клинок!

Только я владею умениями настоящего мастера.

Все, что ты говоришь, просто глупо.

Твой меч даже не коснется меня.

Теперь больше нет уловок, которые могли бы тебе помочь.

Теперь я знаю, каким глупым и опустившемся можно быть.

Таких людей как ты я вижу только пьяными в сточной канаве.

Ты можешь так быстро убежать от этого?

Действительно. Ты дерешься как корова.

Ах, ты что ковыряла в носу, или как?

Зачем, она больше не нужна ТЕБЕ.

Жаль, что ТЕБЯ вообще никто не знает.

Если бы ты их использовала, у меня были бы трудности.

Я хочу, чтобы ты чувствовала себя как дома.

А ты больше не увидишь свой ржавый клинок.

Да нет же, просто ты их не учила.

Ах, ты была на последнем семейном совете.

Итак, ты получила работу уборщицы.

ГЛАВА 2.

НЮАНСЫ И ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

1869

Max Design

Действие

Кто хорошо знает историю, тот помнит, что в 1869 году было закончено строительство Суэцкого канала. С него началась эпоха господства паровых судов. Фирма "Max Design" вводит играющего в этот богатый событиями период времени. До четырех играющих могут имитировать небольшое предприятия, которое в ходе игры они могут расширить до целой торговой империи. Естественно, в начале стоит обзавестись небольшим флотом: без транспортных средств нет торговли, без торговли нет капитала, без капитала нет империи. Тот кто после аукционной продажи остается без всего, должен возвращаться к использованию подержанных судов либо за большие деньги закладывать на верфях в Киле новые суда. Естественно, на хороших судах нельзя обойтись без пары настоящих "морских волков". Толщина кошелька опять же определяет и то, использовать ли на работах классных специалистов или же спившихся личностей. Из оставшегося капитала (и/или банковского кредита) свежеиспеченный предприниматель закупает различные товары и загружает ими суда. Наконец, все приготовления закончены, и раздается команда "Отдать концы!"

На состоящей из трех частей карте мира торговец указывает место назначения. В зависимости от времени года и морских течений плавание длится определенное время. Особенно активный шкипер отмечает программу во внутреннем списке самых важных мероприятий. Если маршрут плавания проходит через какую-либо кризисную область, то в большой степени повышается опасность пиратских нападений. Осторожный торговец договаривается с сильной стороной и оберегает себя, снабжая пиратов провиантом. Наряду с приносящей прибыль торговлей оружием, можно использовать и перевозку людей, преимущественно в Америку. После заранее установленного числа лет игра заканчивается – если перед этим всем участникам игры не нужно объявлять конкурс.

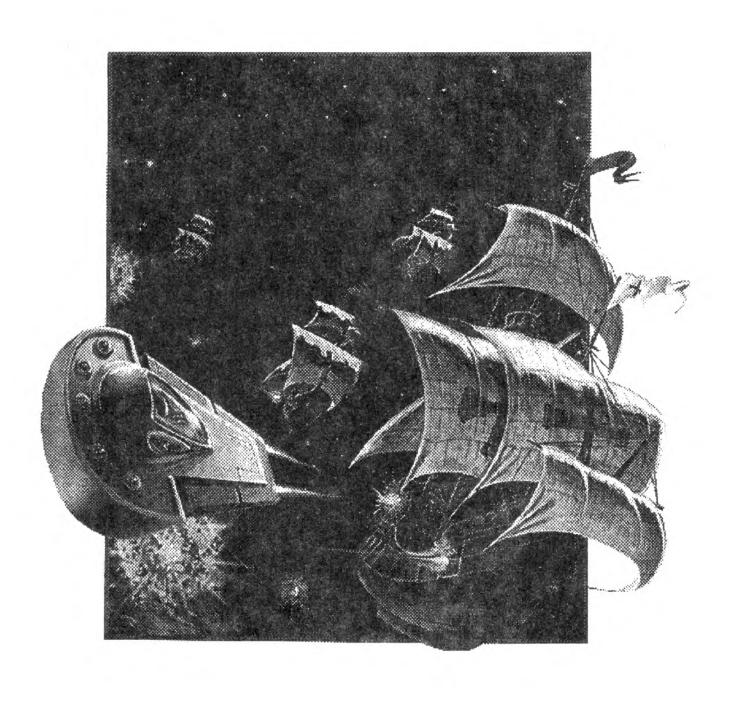
Оценка

Разработав игру "1869", парни из австрийской фирмы "Max Design" создали великолепную вещь на морскую тему. Для настройки игры на семь морей мира служит 160-страничное руководство, а также точное повторение оригинального издания 1869 года венского издательства "Abendspost". Сама программа нескупа на эффекты. Каждый из 60 (округленно) городов, используемых в игре, отличается своей собственной графикой, порой насыщенной смыслом. Дополнительно для создания особой атмосферы используются свыше 20 музыкальных мелодий в стиле фактических мест пребывания. Превосходная анимация и веселый ход игры заставляют сильнее биться сердце игрока-"торговца".

В противоположность этому, за счет элементов легкого беспорядка создается слегка запутанное объяснение: здесь – пара опрометчивых щелчков "мышкой", там – пара промахов, и уже оказываешься в зашифрованном подменю. К счастью, другие особенности игры, прекрасная историческая основа, легко нейтрализуют эти недочеты.

Указания по решению

Ливерпуль и Гавр принадлежат к доходным местам для молодого игрока-"торговца". При аукционных распродажах новоиспеченному миллионеру вначале можно купить лишь единственный корабль, лучше всего 300-тонный бот. В качестве команды на первый раз можно нанять "самых благонадежных" из кабака за углом. Особенно старательно работают подчиненные, если капитан прибегает к строгим мерам. Естественно, это не остается без последствий. Рекомендуется своим людям время от времени предоставлять отдых. Выиграть может только тот, кто свои суда заполняет товарами до отказа. Если необходимый для этого капитал отсутствует, то преодолеть "узкое место" помогает краткосрочный кредит, получаемый в банке. Вначале игрок-"торговец" концентрирует свои действия на портах ближайшего окружения. Азия и Америка могут подождать, пока предприятие в финансовом отношении не станет твердо на ноги. Предусмотрительный капитан при планировании своего рейса никогда не должен забывать о морских течениях. Необходимые для таких расчетов карты находятся в начале руководства. Для того, чтобы растущему предпринимателю сделать жизнь более легкой, здесь приводятся несколько самых прибыльных маршрутов. Маршруты:



– текстиль из Ливерпуля в Аккру или Лагос;

– древесина ценных пород из Аккры в Лагос, Нью-Йорк или Ливерпуль;

– машины из Нью-Йорка в Саванны;

– хлопок или табак из Лондона в Гавр (с учетом времени уборки урожая!);

– уголь из Рио в Нью-Йорк или Гавр;

– фрукты или растительное масло из Туниса в Лондон (с учетом времени уборки урожая!);

– машины в Барселону.

После двух-трех лет "босс" меняет свой флот, поскольку затраты на ремонт со временем очень сильно возрастают. При покупке судов взамен износившихся искусный руководитель, который хочет сократить налоговое бремя, всегда проводит оценку финансового состояния вначале нового финансового года – государственная казна проводит оценку в конце всех двенадцати месяцев года. Некоторые корабельные верфи привлекают покупателей специальными предложениями, однако нужно всегда оставлять достаточно угля в "кассе", чтобы заполнять баржи товарами полностью. Прежде всего предприниматель не должен обольщаться большими паровыми судами: только при тоннаже ниже 800 тонн колоссы морей раскрывают полностью свои преимущества по скорости. Возможно, чем тратить деньги на большой пароход, следует обратиться к простому стальному судну. Капитальный ремонт этих "рабочих лошадок" стоит проводить лишь в том случае, если износ их превышает 25%.

Матросы должны регулярно соскабливать водоросли и раковины с корпуса судна: это стоит немного, но заметно повышает скорость. Для судов из прочного дерева водоросли и раковины моллюсков создают меньше проблем, но уже давно они стали менее работоспособными, чем их стальные конкуренты. В конце апреля в Бомбее и Коломбо начинается сбор урожая чая. Двумя неделями позднее британское правительство проводит традиционные "чайные гонки". Кто здесь хочет выиграть цветочный горшок, тот посылает свое самое лучшее судно с хорошо подготовленной командой к производителям чая. Вся команда энергично принимается за дело, с быстротой молнии полностью загружает судно и берет курс на Лондон. Естественно, при штормах иногда кое-что на судне ломается. Однако ремонтные работы в Кейптауне учитываются в календарном плане.

В отличие от этого, торговля оружием подходит только для тех,

кто уже имеет достаточно большой рынок. Зачастую при нападении пропадают весь груз и вместе с ним вся прибыль. В противоположность этому, при нормальном транспортном сообщении перевозка пассажиров в Америку – это надежный источник доходов, прежде всего потому, что в Новом Свете очень много выгодных предложений для покупателей сырья. Выгодные источники сырья, конечно, не всегда гарантируют жирные барыши: важную роль здесь играет и политическое положение в государствах портов назначения. Всего имеется четыре состояния:

1. Стабильное: здесь нет никакой опасности потерять свой груз от действия воров. Капитаны судов могут, например, в любое время совершить безопасное плавание в Нью-Йорк, Ливерпуль, Лондон, Гамбург, Синдей и Мельбурн.

2. Неспокойное: в портах с неспокойной обстановкой воры могут удовлетворяться наличными деньгами и оставлять в покое суда и их грузы.

3. Мятежи: здесь положение выглядит совсем по-другому. Если мятежники нападают на суда, то груз или наличные деньги пропадают.

4. Война/гражданская война: нет худшего положения! Если в порту назначения бушует конфликт, который решается с помощью оружия, то капитан должен как можно быстрее изменить маршрут движения. Иначе существует опасность для наличности, товаров и самого судна. О разумной торговле в таких местах не стоит и думать, поскольку конторы здесь из предосторожности закрывают свои двери.

Для движения товаров есть несколько основных достаточно простых правил:

– Фрукты, растительное масло и хлопок со временем, естественно, сгнивают. Поэтому при перевозках таких грузов лучше передвигаться немного быстрее и придти в порт назначения прежде, чем будет просрочена дата годности груза.

– Смешанная калькуляция существенно снижает предпринимательский риск. Разумный торговец в Лондон доставляет не только слоновую кость, но и пару тон древесины ценных пород.

– Чем чаще порт посещается судами, тем выше спрос. Для тех, кто отсутствует в городе в течение года, может оказаться, что продажные цены возросли.

– Весь рынок предоставлен играющему. Следовательно, дело можно расширять до тех пор, пока судовладелец будет получать

прибыль. Сокращение оборота на длительный срок расстраивает рынок. Поэтому – призыв ко всем участникам игры: загребать деньги, пока это можно.

CIVILIZATION
("ЦИВИЛИЗАЦИЯ")

Micro Prose

Действие

Игровая программа "Цивилизация" поднимает играющего до уровня властителя, подобного богу. С помощью клавиатуры и "мыши" он властвует в течение 6000 лет над судьбой своего народа. Вначале он управляет только горсткой колонистов. За 4000 лет до рождения Христа они начинают искать место для своей столицы. Как только люди хотя бы один раз разбили палатку на перемещаемой по экрану наглядной карте, начинается безостановочное создание метрополии. В зависимости от размера налога, поступающего в государственную казну, возникают новые крестьянские дворы и казармы. Тот, кто позволяет исследовать свою "семиголовую" расу, идет дальше и в интеллектуальном смысле: в начале игры собственный народ обладает лишь скромными научными знаниями. Каждое новое достижение вызывает все новые изобретения. Знания нарастают по принципу снежного кома, от искусства письменности до расщепления атома. Но до тех пор существует и другой путь: расширять зону влияния за счет новых городов. Максимальное число – шесть конкурирующих между собой компьютерных "монархов" – затрудняют задачу. Наряду с кровавыми столкновениями имеется также возможность платить дань сопернику или обмениваться с ним техническими ноу-хау. Компьютерным "империалистам" опасность грозит и из собственных рядов; но если подданные начинают протестовать, то их души может успокоить красивая церковь или же их подавляет весьма простым способом какая-нибудь новая, радикальная форма государства. Если действующее лицо вплоть до новых времен сохраняется на своей должности, оно должно организовать космический полет, состоящий из многих компонентов, и отправиться к неизвестным планетам.

Оценка

После игр "Pirates!" ("Пираты!") и "Railroad Tycoon" ("Железнодорожный Магнат") Сид Майер благодаря "Цивилизации" обогатил мир игр еще одним "супер-хитом". Играющего ждет "фазеточная" имитация общества: в программе осуществляется построение городов в стиле игры "Sim City" ("Имитация города"), а также стратегическое ведение войн и интенсивные естественно-научные исследования. Благодаря многочисленным открытиям "Цивилизация" оказывается очень интересной общеобразовательной игровой программой. При этом оформление игры не носит наставнический характер: на обзорной карте и в "падающем" меню господствует приятный порядок, каждый город отличается своим собственным видом.

Указания по решению

Наибольшее развлечение игра предоставляет для роли военачальника (англ. Warlord). Прежде всего, в том случае, когда ведется борьба с четырьмя компьютерными властителями за господствующее положение на планете. Из таблицы видно, как ведут себя, в основном, те личности руководителей, из которых нужно выбирать:

Египтянин:	цивилизованно
Американец:	дружелюбно
Ацтек:	цивилизованно, но задумывается о совершенстве
Вавилонянин:	дружелюбно
Китаец:	цивилизованно
Англичанин:	думает о завоевании земель
Француз:	агрессивно
Индус:	дружелюбно
Монгол:	агрессивно
Римлянин:	думает о завоевании земель
Русский:	агрессивно
Зулус:	агрессивно

При таком составе не очень легко выбрать себе правителя своей мечты, но можно знать при случае, чего ожидать при переговорах. Свою карьеру "творец" начинает поневоле как деспот. При этом народные восста-

ния не выходят за определенные границы, но экономический рост вряд ли окажется значительным. И умный стратег быстро переходит к монархии. Слишком большие уступки демократии в первые 2000 лет, конечно, приводят подданных только к плохим мыслям (о свержении). Свобода, равенство, братство – всему свое время! Прежде всего действующее лицо идет к другим нациям на охоту за добычей. Он посылает дипломатов к своим соперникам и выведывает их сильные и слабые стороны. Каждое побежденное племя безжалостно сметается с карты страны. Поскольку подобные грубые методы не толкают к взаимной любви, то нужно предохраняться от внезапного нападения, заключая по возможности максимальное количество мирных договоров.

DYNATECH
("ДИНАТЕХ")

Magic Bytes

Действие

Один из дипломатов сказал, что имитаторы экономики пользуются большой популярностью среди программистов. Точнее сказать: их столько, сколько деревьев в лесу. Вслед за игрой "The Partician" ("Патриций") фирма "Magic Bytes" подарила "менеджерам" новую разработку этого вида – "Динатех". Один или два игрока должны испытать свое счастье на рынке будущего. Цель предприятия – при построении экономической системы загрести в свой карман как можно больше денег. Есть четыре отрасли промышленности , которые связаны друг с другом: кто, например, рискнет заняться транспортным "промыслом", должен следить за тем, чтобы имелось достаточно договоров с поставщиками сырья. Всего за заказы и прибыли конкурирует 21 фирма. В режиме двух играющих экран компьютера разделен на две одинаковые части. Играющие используют "мышь" для выбора пунктов в меню, имеющих различный вид. Сырье добывается и продается дальше, заключаются договоры на перевозку, сводятся балансы.

Из обширного анализа рынка делаются выводы, какие из изделий в настоящий момент пользуются наибольшей благосклонностью покупателя. От неожиданностей гарантирует устройство печати биржевых новостей. На бегущей ленте оно выдает сведения

о рыночной коньюнктуре и политических процессах. При наличии большого количества договоров имена играющих попадают на высокое место в списке лучших, которые можно заносить в память.

Оценка

"Динатех" – имитация экономики без каких-либо недостатков – на первый взгляд. Прежде всего особых похвал заслуживает очень легкое управление с помощью "мыши". Кроме того, и разделенный на части экран весьма полезен: если друг с другом встречаются два настоящих "капитана экономики", не нужно долго ждать до конца одного "прохода" игры. Скука в первых раундах игры гарантированно не возникнет. Однако в общем и целом, не хватает немного сложности. Если игра ведется продолжительное время, все происходящее сводится к паре приемов. Недостаточно выразительная графика не захватывает играющих. В отличие от этого, музыка, инструкция и текст на экране отличаются своей стремительностью. Конечно, "Динатех" не принадлежит к классике в своем жанре, но в любом случае в качестве пробной эта игра вполне подходит. Указания по решению

I. Списки заказов

В игре "Динатех" задача сводится к тому, чтобы построить функционирующую экономику. Для этого все играющие должны совместно поработать. Для обмена данными служат так называемые списки заказов. Эти списки стоят в центре игры. Например, так может выглядеть общая игра:

1. Игрок А покупает нефтеперерабатывающую установку. Эта установка лежит на земле в упаковке. Для того чтобы ее доставить на некоторую планету, игрок А должен заключить контракт, в котором оговорено, на каком небесном теле нужно смонтировать эту установку. Если поступает приказ, игрок А может не беспокоиться о дальнейшем ходе. Эта задача переходит к игроку В.

2. Игрок В приобретает для этого на верфи грузовой корабль. Для того чтобы свой корабль ввести в действие, игрок В ищет в списках заказов открытые предложения. Он заключает сделку с "А" и теперь становится ответственным за дальнейший ход событий. С помощью меню кораблей игрок В посылает свой грузовой корабль в дальний рейс. На планете, которая является целью этого рейса, нефтеперерабатывающая установка сооружается автоматически.

3. Игрок С владеет заводом пластмасс. Как и игрок А, он заклю-

чает договор на транспортировку и переправляет свою промышленную установку на целевую планету. Установка построена, но игрок С все же не может осуществить пуск своего предприятия. Для этого ему необходима нефть. Он должен внести в список свой заказ, в котором отмечено, на какой из планет ему нужно приобрести нефтепродукты. Если игрок С выполнил эту работу, ему остается только ждать, откинувшись в своем кресле.

4. Строительство нефтеперерабатывающей установки игроком А завершено. Он пускает ее в ход, и нефть течет рекой. Как требует данный случай, игрок С нуждается как раз в этом дорогостоящем сырье. Естественно, игрок А заключает выгодный контракт на землю. Тем самым он приобретает для себя транспорт к заводу пластмасс игрока С. Поскольку сам он не имеет танкеров, он заключает контракт на транспортировку нефти.

5. Игрок D приобретает на верфи танкер: он ищет и находит заказ "X" и осуществляет старт своего корабля. Для завершения каждого контракта существует лимит времени. Тот, кто свою работу не заканчивает во-время, рискует заплатить значительную договорную неустойку. При такой медленной работе страдает и "лицо" самой фирмы. Чем хуже репутация фирмы, тем хуже положение с контрактами. Итак, быстрее! Те, кто осуществляет быстрые поставки, получают для списка лучших игроков дополнительные премиальные очки.

II. Советы начинающему

В начале игры нужно взять кредит. Сумма займа зависит от индекса фирмы. Для этого важно активно разворачивать работы по контракту, поскольку индекс в первые недели сам по себе идет вниз очень быстро. Поэтому нужно либо сооружать две одинаковые промышленные установки, либо одну установку и корабль. При закупках играющие обмениваются друг с другом словами, имеющими важное значение. Имеется всего около 60 компьютерных фирм, из которых 19 выбраны для игры. Многие из них имеют особую начальную тактику, которую при своем собственном выборе нужно обязательно учитывать. Записи имеют большое значение! Зачастую уже само имя отражает отрасль промышленности, например, фирмы Ewing Oil ("Ивинг Ойл") и West Star ("Уест стар") действуют в нефтяной промышленности, Tomasis ("Томасис") в танкерном флоте, Aquatron ("Акватрон") в водах и Wells Fargo ("Уэлс Фарго") в транспорте. В любом случае, нужно пользоваться и данными статистики. Из нее можно узнать, какие компании были куплены другими фирмами. Тот, кто сразу же рискнет принять участие в перерабатыва-

ющей промышленности, сдвигает начало производства в отдаленное будущее.

Неудивительно, ведь сначала надо иметь сырье! Если решение об участии в определенной отрасли принято и заключены все контракты, то ускоренным образом принимается курс на экспансию. Все промышленные установки снабжены складскими сооружениями. Например, племенная ферма нуждается в холодильном оборудовании для хранения сельскохозяйственных продуктов, в емкостях для воды, в конюшнях и в складах для хранения сыпучих продуктов. Прежде чем играющий сможет сделать запрос на товары, он должен будет закупить четыре складских сооружения у "Динатех" и доставить их на целевую планету. Сырьевые установки имеют дело лишь с одним видом продукта и нуждаются только в одном складском сооружении для него. Если со своим наличным капиталом уже через небольшой промежуток времени играющий окажется с "красными цифрами" (в долгах), для паники нет никаких оснований. В самой перерабатывающей промышленности требуются огромные первоначальные инвестиции, для того чтобы дело сдвинулось с места. Если позднее начать продавать произведенный продукт, финансовое состояние становится прочнее. Естественно, нужно платить и проценты за кредиты. Тот, кто оказывается в минусах, не может, конечно, приобретать никакие промышленные установки или корабли – но складские сооружения нужны обязательно, так как они жизненно необходимы.

III. Советы для опытных

На обеих высших степенях трудности сообщается почти обо всех удачно проведенных торговых операциях. В игре есть два списка рангов. В одной из таблиц каждая из 21 фирмы расположена в соответствии со своим индексом. Здесь можно узнать, насколько хорошо или плохо положение собственного предприятия по сравнению с конкурентом. Индекс фирмы составляется из величины капитала (денежные средства, корабли, промышленные установки) и премиальных очков за тесное сотрудничество в игре.

В игре "Динатех" успех не просто падает с неба: уже в вариантах "EASY" ("Легкая") и "MEDIUM" ("Средняя") к играющему предъявляются определенные требования. Кроме того, имеется особый "Зал славы" (Hall of Fame). В нем увековечены все те менеджеры, которые закончили свою карьеру успешно и с высоким индексом фирмы.

От нахождения в списке максимальных очков зависят все значения и все премиальные очки, получаемые играющим. Премиальные

очки начинают начисляться после двух лет игрового времени. Эти сверхнормативные добавки дифференцируются по занимаемым местам и ступеням трудности. Следовательно, мастерам своего дела будет выпадать лучшая карта. Одно из самых важных правил в игре состоит в том, что на различных планетах нельзя сооружать две промышленные установки одного и того же типа, поскольку, во-первых, можно основывать максимально 10 филиалов, во-вторых, необходимо было бы выполнять двойную работу и нести двойные затраты на транспорт.

Но филиал может быть расширен в любой степени, в том числе и за счет одинаковых установок, транспортируемых на одну и ту же планету. Кроме того, мало смысла в закупках различных установок, которые выпускают один и тот же продукт. Это относится, например, к заводу пластмасс, плантации и племенной ферме, поскольку все эти три типа производство выпускают, кроме того, и ткани. Высокие прибыли обещают, как правило, производства товаров при наличии своих собственных транспортных путей. Можно транспортировать на собственных кораблях сырье и полуфабрикаты. В последующем можно доставлять на землю для продажи и конечные изделия. Пример такой цепочки: фирма контролирует производство нефтепродуктов, производство пластмасс, текстильную фабрику и (пластмассовую) фабрику, имеет, кроме того, танкер и одно грузовое судно для мелких и другое – для сыпучих грузов. Нефтепродукт транспортируется на завод пластмасс, полученная пластмасса передается на фабрику, и изготовленная на ней ткань идет в текстильный цех. Готовый текстиль и пластмассовые изделия экспортируются на Землю. Естественно, все это выполняется с помощью собственных судов.

Благодаря этому концерн не закупает никаких товаров и не оплачивает транспортные операции. В этих условиях, как правило, действующее лицо не подвержено действию экономических кризисов. Если шеф концерна имеет достаточно денежных средств, то он начинает с создания такой цепи. Прибыль важна, однако одни только барыши не означают обязательно хороший индекс фирмы. В первую очередь требуется кооперирование и сотрудничество. Особенно много премиальных очков начисляется за покупку товаров от других участников игры, а также за транспорт установок и складских сооружений.

В первый месяц здесь можно рассчитывать уже на несколько дополнительных очков. Нужно сразу же закупить грузовое судно для мелких грузов и взять на себя транспорт промышленных установок. Для того чтобы выполнять работы быстрее, находчивый

предприниматель должен по контракту возвратить корабль на Землю пустым и лишь затем предоставить срочные услуги. В соответствии с логикой компьютерный игрок придерживается этой же тактики. Кроме того, необходимо всегда учитывать износ кораблей и установок. Если состояние судна ухудшается ниже 90%, его нужно отправить d ремонт. В противном случае полеты будут все больше затягиваться по времени.

При состоянии 30% корабль автоматически изымается из списка транспортных средств. При наличии филиалов выпуск продукции снижается очень быстро, если коэффициент использования производственных мощностей падает ниже 90%. При эксплуатационной готовности, равной 50%, производство оказывается полностью парализованным. Для того чтобы содержать промышленные установки в полном порядке, должны заключаться контракты на ремонтные работы. Контракты со своими собственными фирмами никогда не приносят премиальных очков.

Безусловно, нет никаких временных ограничений для выполнения технического обслуживания. Высокие прибыли и дополнительные премиальные очки обеспечивает транспортировка конечных изделий (например, роботов или медикаментов), которые тут и там появляются в списках. Для того чтобы ухватить такие контракты, нужно усердно искать их в таблицах. При этом рекомендуется спешить, поскольку и конкуренты могут "положить глаз" на эти очень прибыльные контракты...

EPIC ("ЭПИК")

Ocean

Действие

Прошло несколько столетий, и гигантская "суперновая" поглотила нашу солнечную систему. Сотни миллионов людей вынуждены прорываться в безопасную солнечную систему. Путь туда проходит через территорию суверенного государства "Рекс-ксонов" – чрезвычайно враждебно настроенной расы. Для защиты огромного каравана с Земли ученые сконструировали огромный корабль-истребитель. На борту этого очень быстрого космического истребителя-перехватчика находятся шесть оружейных систем, ко-

торые могут вступать в действие в каждой из восьми боевых задач. Примерно половина заданий происходит на поверхности планеты. Например, нужно разрушить радиостанции и позиции "Рекс-ксонов".

При полете над поверхностью большую помощь оказывает радарный экран, распознающий цели. Если играющий в соответствии с заданием превращает все в груды развалин, то в космосе он проверяет лазер и фотонные торпеды на неприятельских кораблях. Как и в игре Wing Commander , отдельные боевые задачи тесно связаны друг с другом по содержанию: успех или неудача оказывают решающее влияние на дальнейший ход действия и степень трудности. В графике авторы используют приемы фирмы Origing Pate . Для изображения происходящего вместо техники рисования в этой игре используется заливка многоугольников. Как и в любом имитаторе полетов, здесь в распоряжении имеются многочисленные панорамные виды трехмерных окружающих объектов. Управление в этой эпической игре выполняется с помощью "мыши", клавиатуры или джойстика.

Оценка

"Эпик", к сожалению, не достигает уровня игры-"Wing Commander". Прежде всего, это произошло по вине сверхчувствительного управления и слишком редко вставленных боевых задач. Однако к положительным свойствам игры относятся богатые действием космические сражения, причем как с точки зрения графического исполнения, так и обстановки: даже на медленных персональных компьютерах детальная векторная графика выполняется очень быстро. Двухминутные заглавные титры и мрачная вступительная графика во время описания применения средств производят впечатление близкого конца света. Тем печальнее, что сюжет очень быстро выдыхается: теоретически очень хорошая идея – связать друг с другом отдельные эпизоды. Однако, любая удачная идея проигрывает, если она реализована на не все 100 процентов. Здесь просто не хватает окончательной доводки! И "Эпик" остается лишь прямолинейной трехмерной "игрой в мяч" – прекрасно сделанной, но без высших достижений. Конечно, откровенных промахов в ней нет. Эта игра очень подходит для компаний!

Указания по решению

I. Общие советы

– Для маленьких противников вполне достаточно старого доброго лазера.

– Неприятельские позиции лучше всего уничтожать фотонными ракетами.

– Для выполнения максимальных разрушений нужно всегда как можно теснее сближаться с целью.

– Находясь на планете, всегда нужно летать на малой высоте. "Истребитель-Эпик" остается нераспознанным, и "Рекс-ксоны" посылают ему вдогонку гораздо меньше своих кораблей.

Не забудьте: если боеприпасы и горючее закончились, нужно как можно быстрее нажать на цифровом поле клавишу Enter – и сразу же показатели опять поднимутся до 100 процентов!

II. Советы по боевым задачам

1. Минное поле

"Хобби-старфайтер" с помощью лазера удаляет с пути все мины . При этом надо спешить, поскольку лимит времени постоянно преследует играющего. Так как все заряды после взрыва рассеиваются без остатка, играющий должен свернуть к планете. При погружении в атмосферу на экране радара вверху появляется розовая точка. Это означает, что "Рекс-ксоны" начали использовать генератор защитного экрана. Силовое поле создают два огромных сооружения. Играющий должен взять под обстрел оба этих сооружения. Лишь после этого оказывается открытым путь к чаше спутника в середине планеты.

2. Центральный процессор и космические порты

Вначале наш герой направляется к середине планеты. Под ним лежит система из пяти улиц, которые, как спицы в колесе, сходятся в середине. Он облетает по часовой стрелке улицы центра и берет под обстрел все встречные здания. Для того чтобы достичь необходимой 100-процентной степени поражения, "Истребитель-Эпик" должен следовать вдоль широкой улицы, расположенной у главного здания планеты. Она ведет прямо к нескольким восьмиугольным зданиям, в которых находится компьютер. Идеальной целью являются и небольшие, тоже восьмиугольные, бараки, из которых поднимается вверх дым. Тот, кто желает выполнить целиком всю задачу, не должен забывать отдельно обработать лазером крыши.

3. Слава

В первой большой космической битве рекомендуется сбить в небе все объекты противника. Корабли "Рекс-ксонов" можно узнать по отклоненным книзу крыльям, голубому козырьку и оранжевому хвосту, который оставляет за собой их турбо-нагнетатель. С помощью клавиши HELP ("Помощь") истребитель-перехватчик автоматически направляется к очередному крупному противнику. Однако вместо того, чтобы организовать торпедную охоту н а крупного "зверя", имеет смысл перехватить всю волну маленьких планеров, уничтожая их один за другим.

4. Магматическая пушка

С помощью сканера играющий вначале направляет визир на две черные точки в верхней части карты. Достигнув цели своего рейса, с помощью клавиши HELP он вступает с ней в контакт (при 210 градусах). При полете вглубь территории он следует вдоль горной цепи, подкрадываясь к магматической пушке противника. Наш герой должен уклоняться от любых воздушных сражений с кораблями "Рекс-ксонов".

5. Слава

Во втором большом сражении в Млечном Пути рекомендуется придерживаться выше описанной тактики: целесообразнее покончить с большим числом малых противников, чем с парой крупных.

6. Центр управления

Ставится относительно простая задача: главная квартира врагов лежит на прямой линии от точки входа в атмосферу. Нужно как можно быстрее лететь туда, направив торпедные аппараты на цель.

7. Мать всех сражений

На бумаге – настоящая боевая задача по облету неба. Однако, к счастью, у пилотов вполне достаточно времени, и "Рекс-ксоны" больше не те, что были раньше...

8. Корабль-база

Время открыть карты: радар ведет нашего героя прямо к большой лиловой точке на сканере. Она оказывается кораблем-базой противника. С помощью своего фотонного оружия нужно уничтожить маленькие желтые ящики над приводными агрегатами . Через небольшой промежуток времени появляется требование применить кобальтовую бомбу. Нет ничего проще: взрывной заряд запускается с безопасного расстояния – после этого нужно срочно удалиться, чтобы оказаться в безопасности!

III. Коды

Для того чтобы всякий раз не начинать с первой боевой задачи, существуют три пароля:

Боевая задача 4: Pyxis

Боевая задача 6: Fornax

Боевая задача 8: Corvus

FORMULA ONE GRAND PRIX
("ГРАН ПРИ ДЛЯ ФОРМУЛЫ 1")

Micro Prose

"Формула 1" для дома – и нет проблем с "Гран При для Формулы-1"! За штурвалом своего спортивного автомобиля играющий с грохотом проносится по высокоскоростной трассе Хоккенхайма, ущельям улиц Монако и по 14 другим трассам "Гран При".

В режиме тренировки он изучает коварство пяти ступеней трудности: на низшей ступени ему не нужно заботиться ни о техническом обслуживании, ни о коробке передач; в отличие от этого, профессионалы должны следить за точностью настроек, выполняемых механиками, и в течение гонки регулярно останавливаться в боксах технического обслуживания. Здесь техническая бригада одним нажатием кнопки обеспечивает заполнение бака топливом, меняет скаты на новые и очищает ветровое стекло.

За изображением окружающей обстановки на трассе следит система векторной графики с заливкой. Наряду с обычным видом из застекленной кабины водителя всегда готовы для просмотра боковой вид и перспектива обзора с высоты вертолета. Кто желает, перед стартом гонок может попросить установить вдоль трассы телекамеры и любоваться своими достижениями с помощью "лупы времени". Наряду с 16 близкими к оригиналу изображениями международных гоночных трасс, в этой игре имеются 12 типов автомобилей и шесть видов шин. На трассе играющему составляют компанию 25 компьютерных гонщиков. Как и в реальной жизни, в зачет первенства мира идут лишь первые шесть мест. Тот, кто на пути к чемпионскому титулу хотел бы сделать паузу, должен запомнить свое состояние в игре на дискете или жестком диске.

Оценка

Игра "Гран При Формулы 1" далеко опережает все другие игры на тему гонок. Программа имеет многочисленные опции, которые исчерпывающе описываются в информационном руководстве. Для новичка в автоспорте богатый действием режим начинающего является идеальным. На более высоких ступенях трудности в воздухе стоит туман от сгоревших бензина и резины – настолько реалистично все происходит на мониторе.

Благодаря многочисленным подробностям и оглушающему грохоту двигателя играющий чувствует себя действительно сидящим внутри мчащегося "бенетона" или "уильямс-форда". К сожалению, отсутствует опция, при которой могли бы друг с другом соревноваться двое играющих. Однако даже это не мешает игре "Гран При Формулы 1" быть наилучшей имитацией мчащегося автомобиля.

Указания по решению

Даже при большой длительности, всегда нужно в главном меню выбирать трассу полной длины (все 100%). Чем короче трасса, тем искуснее действуют управляемые компьютером игроки. Из руководства начинающий узнает все относительно особенностей различных гоночных трасс. Для тренировки на самой нижней ступени трудности можно пройти по крайней мере три круга. Для того чтобы получить представление о поведении автомобиля на поворотах, нужно всегда изучать повторение гонок с"птичьего полета".

Лучше всего повороты проходить вдоль внутренней бровки на полной скорости и слегка притормаживать лишь в конце поворота. Имеются короткие и длинные квалификационные соревнования. В течение пяти- или десятиминутного сеанса все водители могут попытаться достичь наилучшего времени прохождения трассы. Часто трассу блокируют более слабые гонщики. Водители профессионального уровня могут взять время для длительной и интенсивной тренировки. После лихой гонки будущий чемпион может отдохнуть и в режиме замедленной съемки понаблюдать за своими конкурентами.

Относительно шин: квалификационные соревнования проходят максимально на двух кругах. Материал класса D для гонок менее чем через 20 кругов приходит в полный порядок. Изделия класса C отлично подходят для медленных длинных трасс. К категориям A и B относятся совершенно твердые, почти не изнашиваемые шины.

Тот, кто надевает их на колеса, экономит на остановках в боксах технического обслуживания до полутора минут на одну гонку. На особенно узких трассах в Монреале и Монако умный гонщик может действовать совершенно безопасно. Поскольку многие компьютерные гонщики идут по трассе быстро, большая часть конкурентов сходит с трассы сама по себе. В местах аварий нужно быть очень внимательным: только тормозить и проезжать мимо очень осторожно.

В Силверстоуне и Хоккенхайме, напротив, только медленная гонка приносит очки для зачета на первенство мира. На длинных прямых участках можно висеть на хвосте у впереди идущего. Если все это кажется для некоторых утомительным, они могут немного сплутовать: на последнем круге гонщик направляет свой автомобиль не к линии финиша, а еще раз в бокс технического обслуживания. Все равно ему присуждается в счет общей победы 10 очков. Настройка выполняется очень легко: в таблице вы находите все трассы с идеальной для вас конфигурацией данных по автомобилю. Для согласования шасси перед гонками нужно просто выбрать в меню пункт "Customize" ("По желанию") вместо пункта "Default" ("По умолчанию").

Трасса	Передний спойлер	Задний спойлер	Тормоза	Передачи (1-6)
Аделаида	28	30	2	22 31 39 48 55 63
Барселона	31	33	8	25 31 38 47 56 63
Эсторил	24	26	6	25 31 38 46 55 64
Хоккенгейм	2	3	11	30 37 44 51 57 61
Хунгароринг	30	32	5	23 30 36 42 49 56
Имола	26	30	6	24 32 40 48 56 63
Интерлагос	28	30	6	24 31 37 43 50 57
Магни	9	13	8	25 33 41 49 56 63
Мехико	40	40	6	25 33 40 47 55 62
Монако	59	62	2	21 26 33 39 45 62
Монреаль	19	22	7	25 32 39 47 55 63
Монца	9	11	11	27 34 42 50 58 66
Финикс	48	52	7	24 31 37 43 50 57
Силверстон	17	19	7	28 38 42 49 56 63
Спа	26	29	8	25 34 42 48 56 65
Сузука	18	20	9	24 33 40 48 56 64

ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS ("ИСХАР – ЛЕГЕНДА О КРЕПОСТИ")

Silmarils

Действие

На острове Кэндория царит страх: безумный волшебник по имени Крог похищает невинных девушек в свой замок и с помощью своей армии "орков" совершает над населением смертельные шутки. Только молодой Арамир осмеливается стать на пути у злодея. Без активных помощников шансы победить у бесстрашного искателя приключений очень низки. Поэтому в деревнях Кендории он набирает спутников для своей команды.

Играющий может набрать максимально четырех компаньонов. Палитра выбора простирается от вора до волшебницы. При беседе с претендентами проверяются не только различные способности (искусства) человека, но и то, насколько быстро он может найти общий язык с другими членами группы. После того как Арамир собирает вместе всю свою группу и за наличные деньги доводит их до высшей формы в "школе героев", отряд пробирается в замок Исхар. На своем пути в замок богатыри встречают различных мрачных персонажей. В режиме борьбы каждый из членов команды в отдельности сражается своим собственным оружием или с помощью волшебных заклинаний в реальном времени. Как и изображение острова, сражения представлены очень правдоподобно с использованием богатой цветом трехмерной графики. Для быстрого перемещения служат шесть стрелок по направлениям. Арамир может собирать полезные предметы на местности (с помощью "мыши"). Как и во всякой ролевой игре, среди орд монстров нет недостатка в логических загадках и побочных заданиях – т. н. поисках. Кто выполнит все эти задания, тот получит все необходимое снаряжение для открытой встречи с Крогом.

Оценка

"Исхар – Легенда о крепости" ролевая игра для начинающих. Благодаря легкому управлению с помощью "мыши" длительные походы через Кендорию не представляют никаких трудностей. Мир острова богат достопримечательностями: зеленые луга, средневековые де-

ревни и мрачные темницы поражают глаз наблюдателя. Здесь мирно журчит ручей, там ревет в динамик прекрасно-ужасный монстр. Как и в игре прошлого "Crystal of Arborea" ("Кристалл Арбореи"), здесь все достаточно просто: действительно сложные загадки искать не имеет смысла, также же как и стратегическую систему сражений или оригинальные формулы заклинаний. Но кратковременная поездка в Кендорию в любом случае вполне оправдана – насколько позволяет управление и обстановка.

Указания по решению

Путь в крепость

Лишь через пару шагов в восточном направлении из исходного пункта Арамир натыкается на вора Бормина. Как и все остальные воришки в этой игре, тот после пары золотых монет становится достаточно разговорчивым и выдает путь в следующую деревню. Но в качестве члена группы Бормин не подходит: он не обладает никакими особыми способностями и после ночевки в трактире сбегает со всеми наличными деньгами команды. Двигаясь далее на восток, Арамир достигает маленького озера, от которого он поворачивает на юг в березовую рощу. Там его уже ожидает волшебница Кириэла. Более слабая, чем остальные, она относится ко второму эшелону воинов. Выпущенные из засады, ее огненные шары доставляют особенно много хлопот.

В юго-западном направлении лежит еще одно поселение, о котором говорил Бормин. В трактире команда принимает обильную пищу и нанимает на службу Кириан. В доме Акеера играющий узнает все о своем задании. Далее на юго-западе стоит покинутая хижина, которую охраняет пара "Орков". Когда на поле битвы остаются мертвые стражники, Арамир выносит из хижины мешок с золотом. После этого команда осматривает кустарник за жилищем и обнаруживает телепортирующее устройство. Нужно воспользоваться им! После небольшой поездки отряд продолжает пеший переход на юго-восток.

Вначале путешествующему отряду мешает пересечь мост жестокий варвар. Кириела быстро распаковывает свои огненные шары и подпаливает ему нос. В городе у моря отряд наносит короткий визит торговцу и в два трактира. К сожалению, собутыльники Гойнол и Нашеер не подходят для путешествия. Если не удастся найти пополнение, придется воспитать новые таланты в "школе героев".

Теперь – из города и на юг пешком! За первым мостом на юге

проживает словоохотливый психолог. В ограде для рептилий прямо за углом Арамир обнаруживает послание.

Его можно прочесть , если в отряде найдется знаток языка или если он сам имеет уже опыт в качестве переводчика. Двигаясь в восточном направлении, наш герой вначале оставляет Рудгаст слева, а затем направляется на север в направлении океана. На западе от побережья лежит деревня Осгирод. В кустах перед поселением прячется в засаде рыцарь. После продолжительного боя Арамир получает серебряный шлем своего противника. Этот шлем позже послужит ему для обнаружения невидимого монстра. Теперь еще раз нужно вернуться на восток, назад в Рудгаст. На юге, вблизи города, протекает река, вверх по течению которой идет отряд. На его пути встречается сумочка, которую необходимо взять. Далее нужно повернуть на север, а затем – пару шагов на запад. Отряд уже стоит перед крепостью Рудгаст...

LAURA BOW 2 – THE DAGGER OF AMON RA ("ЛАУРА БОУ 2 – КИНЖАЛ АМОНА РА")

Sierra

Действие

События происходят в 1926-ом году. Лаура Боу недавно прибыла в Нью-Йорк из Уни, для работы в "Дейли Реджистер Ньюс". Ее первый репортаж связан с расследованием похищения из местного музея кинжала египетского божества Амона Ра. Немного времени спустя скандальная кража превращается в смутный сговор с целью совершения убийства. С помощью "мыши", клавиатуры или джойстика играющий ведет журналистку через 60 графических кадров-приключений. Если курсор, управляемый "мышью", установить на верхний край экрана, то появляется меню со всеми возможными действиями.

Лаура может исследовать предметы, взять их с собой и использовать их в деле. Будучи любопытным репортером, она тщательно изучает подозреваемых при разговоре. Ее записная книжка служит

источником кратких тезисов для беседы. Программа автоматически активизирует рисунки. Расследование выводит на закулисного руководителя тайного заговора. Необходимо собрать все улики и на основе самых различных показаний скомбинировать общую картину преступления.

Указания к решению

Действие 1 – Нюх на новости

Лаура беседует со своим старым коллегой Руе в редакции. Она выспрашивает у него сведения относительно кражи, египтологии и сомнительных цветочных магазинов в городе. После этого наша героиня замечает на своем письменном столе, справа под подставкой для письма, ключ от выдвижного ящика стола секретарши. Из него она достает себе журналистское удостоверение. Лаура продолжает поиски и находит старый бейсбольный мяч с автографом младшего брата Бейб Рут из Мюльаймера. Лаура ловит такси и показывает водителю удостоверение. В полицейском участке она пытается наладить контакт с Пеннером, однако не получает никакого ответа. Не очень разговорчив и детектив О'Райли, который показывает ей только первую страницу из рапорта о краже кинжала.

Оказавшись опять на улице, Лаура обнаруживает на тротуаре старую газету. В ней она находит купон для бесплатного сэндвича и берет его с собой. У здания редакции ньюйоркской газеты "Дейли Реджистер Ньюс" она обменивает купон на "бифбургер". Закуска предназначается для вечно голодного дежурного офицера в полицейском участке. Как только он набивает свой желудок, он готов для интервью. Тема интервью: запрещенные притоны и как туда попасть...

Кроме кода доступа, на черной доске нет других каких-либо бумажек. Теперь Лаура может позволить себе съездить на машине в прачечную. Во время поездки на заднем сидении машины она обнаруживает двухлетней давности квитанцию на получение вечернего платья. На улице перед прачечной Лаура отдает бейсбольный мяч трем юношам и в ответ получает увеличительное стекло.

Хозяин прачечной Ло Фат берет у Лауры квитанцию и выдает ей светло-синий костюм. Прежде чем идти дальше, она еще немного расспрашивает старого китайца. От него она узнает о нескольких покупателях, для которых Ло Фат выполняет работу по стирке. Получив эти сведения, она наносит визит в притон. Перед его

дверью она произносит пароль (третий ответ и в записной книжке указать "мышью" слово Charleston). Справа за столом сидит Цигги, важный осведомитель, с которым Лаура беседует на разные темы. Через дверь она попадает в помещение для переодевания, где за испанским занавесом она переодевается в новую одежду и гладко причесывает волосы. Прежде чем попасть на вечеринку в музей, она обменивается парой слов с неопрятной женщиной, которая развалилась на диване.

II.Советы общего характера

Собирайте все предметы. В имуществе Лауры даже для ненужных вещей есть достаточно места. Если игра заходит в тупик, нужно просто порасспрашивать всех находящихся рядом лиц многократно по всем темам. Тем самым, можно быстро нащупать новую зацепку.

LEGEND ("ЛЕГЕНДА")

Mindscape

Действие

В Трацере, идиллическом сказочном государстве, господствуют хаос и насилие. Страшные монстры убивают из-за угла невинных граждан, король и его армия должны все это беспомощно терпеть. Все надежды на возврат в мирное состояние покоятся на спецкоманде, состоящей из четырех человек. В этот квартет входит палач, не менее жестокий его коллега-воин, а также обер-колдун страны и бард, который, конечно, сам себе на уме.

Если есть желание, одного из героев можно заменить на женщину-амазонку. Набор черт характера членов команды находится в руках играющего: характер формируется из десяти черт, куда входят интеллект, быстрота реакции и выносливость. Для нетерпеливых, естественно, уже заранее сформирована стандартная команда. Отряд разъезжает по стране, ориентируясь по карте Трацера. Если во время своего путешествия наши герои встречают варваров, декорации изменяются: играющий видит поле боя сверху и сбоку. В игре "Легенда" изометрическая перспектива используется даже в темницах. Как это характерно для большинства ролевых игр, вдали от дневного света протекает собственное действие: в обширных подземельях полным-полно ужасных "орков", летающих "глазных яблок"

и всяких прочих домашних животных, которых можно одолеть с помощью оружия, песни барда или волшебства. Предметы вооружения и магические руны, в большинстве своем, лежат спрятанными в сундуках. Кроме того, в городах страны есть разное снаряжение – конечно, за плату наличными.

Кроме драк с чудовищами, есть много интересного и для любителей загадок, и в темницах нет недостатка в разных комбинациях переключателей, станциях телепортирования и потайных ходах. Только тот, кто постигнет все таинства и сможет приобрести опыт, позднее, может быть, будет переведен Гильдией Искателей Приключений на более высокий уровень. В распоряжении вознагражденного таким образом рыцаря окажутся более опасные виды оружия и более общие формулы заклинания.

Указания по решению

1. Трацер

В Трейнадвиле торговец Шмид предлагает оружие по вполне приемлемым ценам. Хорошо предохраняет воина секира, но и короткий острый меч в ближнем бою – очень сильный аргумент. В собрании памятников старины лежат несколько свитков рукописей, относительно цены/степени действенности которых еще можно поспорить. Также мало что приносит посещение таверны, поскольку там кроме неразговорчивого хозяина вокруг никого нет. В Гильдии не только повышают в звании, но и продают новые "тряпки": после длительного пребывания в подземелье приобретение их – конечно, не самое плохое вложение денег. На спине лошади путешественникам передвигаться по стране быстрее и безопаснее. На конном заводе Найттауера нет недостатка в молодых четвероногих.

Гораздо более удачные закупки можно совершить в аптеке Мартиндала. У аптекаря на полках лежат пользующиеся большим спросом приправы к заклинаниям. Если во время поисков приключений нужно изменить характер своей жизни, в святом храме есть (безбожно дорогой) родник для регенерации. Культовое место используется и для коротких молитв, и для священных напитков.

2. Сражаться, но с умом.

Конечно, воин берет на себя большую часть серьезных стычек. В его руках оказывается, по крайней мере, секира. Поскольку он обладает также некоторыми способностями колдуна, то золотой перстень из подземелья Трейнадвила хорошо подходит к его правой руке.

Недостаток магической стрелы, которую выпускает перстень, – ею нельзя управлять.

Поэтому нельзя применять колдовство вслепую, не задумываясь, поскольку иначе спутники не смогут ничего полезного извлечь для себя. Бард и палач вначале не могут обращаться с тяжелым оружием, однако могут ослаблять некоторых чудовищ. Прежде всего, способность убийцы становиться невидимым вносит смятение в ряды атакующих и дает возможность самим внезапно нападать. Задача нашего певца – своими песнями побуждать коллег на дальнейшие действия. Волшебник, между тем, остается на заднем плане, пока ему не приходится применять свои огненные шары или что-либо подобное. И на его долю приходится меньше драк.

3. Маленькая волшебная таблица

На графическом изображении у нас есть 16 волшебных заклинаний вместе с их "приправами". Вы получите большое удовольствие при их смешивании, и нужно всегда брать с собой запас их составляющих!

MAGIC POCKETS
("ВОЛШЕБНЫЕ КАРМАНЫ")

Rushware

Действие

Когда малыш Битмэп одним прекрасным утром просыпается, выясняется, что все его игрушки исчезли. Малыш отправляется на поиски. Он начинает с огромных карманов своих штанов. Здесь его ожидают четыре совершенно различных мира. На пути по мрачным ландшафтам и через холодные ледяные пустыни изображение на экране быстро прокручивается во всех направлениях. Вначале малыш исследует каменный ландшафт с множеством расщелин. Передвигаясь в условиях сурового окружения, он вступает в бой со своими многочисленными противниками, используя круги величиной с ладонь.

Вместо того, чтобы просто сбивать выстрелами падающих сверху

гусениц и коршунов, есть возможность превращать всех чудовищ в одну огромную массу. Если малыш Битмэп положит кокон на место, на него сверху падают сласти. Некоторые из этих леденцов заставляют нашего героя нестись стрелой как укушенного, другие повышают его прыгучесть или добавляют очков к его сумме.

Тот, кто исследовал все углы и потайные ходы, и камеры, рано или поздно обязательно обнаружит потерянную игрушку. Перед тем, как можно будет принять кодовое слово для следующего уровня игры, предстоит неизбежная борьба с главным противником. Здесь малыш чувствует себя вполне уверенно: он едет наперегонки с терминатором на велосипеде или же на своем "скейтборде" по близкому курсу.

Указания по решению

– Если Малыш держит кнопку огня нажатой одну секунду, то он производит сверхмощный выстрел. Однако этот выстрел не служит для того, чтобы одурачить противника.

Тот, кто в нужный момент во время выстрела подпрыгивает, тот стрелой поднимается ввысь. Благодаря этому можно допрыгнуть даже до платформ, расположенных на более высоком уровне. Во время полета Малыш Битмэп не подвергается никакой опасности. Все чудовища, которые стоят на его пути, превращаются в лакомство.

– В качестве вспомогательных средств помощи служат маленькие стрелки. Они указывают на то место, где лежат игрушки, которые ищет Малыш. Чем ближе он к своей цели, тем чаще они появляются.

– Тот, кто потерял ориентировку, должен найти на местности телевизор. Если наш герой смотрит на экран телевизора, то появляется маленькая обзорная карта соответствующего уровня.

– Для того чтобы приблизиться к полезному предмету (оружию, защитному экрану), Малыш Битмэп собирает все серебряные звездочки. Если он обнаруживает золотую стрелу, то она при касании превращается в супер-предмет.

– Не все стены оказываются такими прочными, какими они выглядят. При сильном обстреле в стенах иногда открываются потайные ходы.

– Если Малыш Битмэп при своих поисках падает в пропасть, которая на первый взгляд не имеет выхода, то на помощь приходит

"Автомат для жвачной резинки". С помощью резинового пузыря наш герой возвращается назад к исходному пункту.

– Находясь в дремучем лесу, нужно обстреливать гигантские растения. Тот, кто берет их под обстрел, может по стеблю взобраться в особые помещения.

– При велосипедных гонках с первым противником наш герой должен жать на педали как можно сильнее – и нажимать на кнопку огня. Но он не должен забывать объезжать черепах, иначе движение сильно замедлится.

– При сражении с гориллой из Мира Джунглей помогает оборонительная тактика. Как только противник оказывается без защитного прикрытия, нужно бить и сразу же быстро отступать в исходную позицию. Хотя из-за этого схватка длится немного дольше, победа все же более гарантирована.

– В конце третьего Мира решающей является прежде всего быстрота. Программа случайным образом создает лабиринт, заполненный сластями. Здесь лучше не мешкать: лимит времени преследует по пятам Малыша Битмэпа на всем его длинном пути до самого выхода.

– В условиях ландшафта ледяной страны выдается предупреждение о необходимости с точностью до миллиметра выполнять все прыжки. Против Снежного Человека в последнем помещении игры помогают быстрые выстрелы или "Прыгун", для того чтобы выпрыгнуть и уничтожить противника.

MEGA-LO-MANIA
("МЕГА-ЛО-МАНИЯ")

Rushware

Действие

Так же как и игры "Populous" ("Народ") или "Powermonger" ("Торговец Силой"), игра "Мега-ло-мания" принадлежит к жанру имитации деятельности "Творца". В качестве властителя играющий пытается захватить власть над 28 островами. При этом все его расчеты могут опрокинуть компьютерные властители (от одного до трех). После выбора четырех героев, государственного сектора на

острове и числа подданных, которые поддерживают своего правителя, начинается борьба за власть. Путем выбора с помощью "мыши" графических символов правитель направляет своих спутников на сооружение защитных щитов и оружия. Для того чтобы "ноу-хау" превратить в военное имущество, нужно начать хищнически разрабатывать природные ресурсы в рудниках и шахтах. Чем выше уровень развившейся цивилизации, тем более прогрессивные открытия становятся возможными.

В общем и целом, "Мега-ло-мания" ведет человечество через десять эпох – от земледелия и скотоводства до эпохи освоения атома. Военные столкновения на пути к новым берегам, естественно, неизбежны. Наконец, все соперники сметены с карты, теперь – получив заслуженно пароль – можно будет перейти дальше в следующий более требовательный сценарий.

Указания по решению

1. Кто наши герои?

Под красным знаменем Скарлет экспансия снижается труднее всего. Начинающие больше предпочитают использовать в битвах "голубые каски" Мэдкапа. Военные союзы с участием Скарлет заключаются быстро – но редко на длительное время. Долгосрочные альянсы с Обероном или Цезарем в любом случае оказываются предпочтительнее. Разве что Скарлет осаждает секторы, соседние с ее штаб-квартирой. Поскольку "благородная" дама склонна к внезапным нападениям с применением тяжелого вооружения, искусные военачальники при союзе с ней "делают хорошую мину при плохой игре".

2. Сколько людей?

Очень просто – столько, сколько необходимо, но как можно меньше. В качестве директивных указаний: 25 человек полностью хватает для трех островов эпохи 1. Во втором временном отрезке должны действовать не менее 50 человек. В эпоху 3 "износ человеческого материала" колеблется от 20 до 40 человек на один архипелаг. Внимание: на Окарине (6-я эпоха) при начальном населении в 50 человек дело быстро идет к разрушительной бойне.

3. Какая тактика?

В основном, к цели ведут два пути: ждать или искать. Первой из них вполне применим для первых трех эпох. Просто наблюдать, пока население не удвоится или утроится, а затем быстро внедрить все

основные военные открытия и напасть. В четвертую и пятую эпоху предпочтительны длительные сражения. Здесь шанс победить имеют лишь обладающие техническим превосходством. Поэтому девиз гласит: развиваться, развиваться и развиваться. Если звучит сообщение "эргономически ужасный", то собственные ученые сделали всю работу. Тот, кто бросает взгляд на планы строительства, узнает идеальный структурный состав достижений. Для сокращения времени на исследования в более старших эпохах рекомендуется вести подробное их описание.

4. Что делать, если противник имеет превосходящие силы?

Никакой паники! Быстро заключенный союз с нейтральными сторонами, как правило, внушает страх агрессорам. Если фабрики и рудники, несмотря на это, постоянно подвергаются обстрелу, лучше сдать позиции и отвести своих подданных. Эта тактика сохраняет человеческие жизни и экономит ценное время. В атомную эпоху (начиная с эпохи 6) нужно обязательно принимать во внимание возможность применения ракет. Стратегия, гарантированно приводящая к победе, состоит в том, чтобы рядом со штаб-квартирой всегда иметь уже построенным второй сектор с ядерным оружием. При внезапном нападении на основную базу в этом случае есть возможность сразу же нанести ответный удар.

5. Все пароли

Здесь приведены все коды игры "Мега-ло-мания":

Эпоха	Мэдкэп	Скарлет	Цезарь	Оберон
1	IUIAZXFIWMB	OVIAYASIWMC	UWIANCYIWMD	CYIAOCYIWMA
2	GZIARZLIWMX	MAJAQCYIWMY	SBJABYFIWMZ	AYIACYFIWMW
3	MKIAVZLXXSJ	SLIAUCYXXSK	YMIAPYFXXSL	GJIAGYPXXSK
4	KPIANBXSSXP	GQIAIYPXXSG	WRIAXZLXXSH	EOIAYZLXXSE
5	QAIADAMVXSL	WBIACDYYXSM	CDIANYFYXSN	KZHAOYPYXSR
6	UGIAQYPYYSI	UCIAQYPYXSI	AIIAFAMYXSJ	IEIAGAMYXSG
7	UQNAZBSJTAT	ASHAUYPJTAU	GTHAJAMJTAR	OPHAKAMJTAS
8	SVHARDYJTAP	YWHAMAMJTAQ	EYHABCSJTAR	MUHACCSJTAO
9	JGLANDPHGSV	YIKAECSMWMK	EKKAWDYMWMD	MGKAODYANMY

"Мать Сражений"

	JGLANDPHOYS	PHLAOUOKOSG	CPKATCSETGF	KLKAIZFODMW

PACIFIC ISLANDS ("ТИХООКЕАНСКИЕ ОСТРОВА")

Empire

Действие

В 1990 году небольшая английская фирма программных продуктов "Эмпайр" выпустила замечательную игру – имитатор танков "Teem Yankee" ("Экипаж Янки"). И в ее продолжении – игре "Тихоокеанские Острова" – милитарист-любитель вновь командует одновременно четырьмя боевыми единицами этого вида военной техники. Уже из названия ясно, что на этот раз полем сражений оказывается Тихий океан. Пара неисправимых старых "сталинистов" вместе с своими пятью островами захватили атолл Яма-Яма. На каждом из островов предполагаются военные действия.

В основном, цель игры заключается в уничтожении неприятельского лагеря или спасение своих союзников. Для этой цели весь экран разделен на четыре части. Каждая бригада имеет свое собственное окно с видом на трехмерный ландшафт. С помощью "мыши" можно выбрать самое подходящее оружие, вращать башню своего танка в направлении цели и открывать огонь. Кроме того, действующее лицо размещает на обзорной карте минное поле, а также определяет боевое построение и прокладывает путь для всей этой шумной компании. Для каждой из имеющихся боевых задач в военную кассу передается большая денежная сумма. С ее помощью можно получить новые танки и нужные виды вооружения.

Указания по решению

По крайней мере одно подразделение должно состоять полностью из танков типа "Шерман М1", поскольку этот тип может использовать большинство различных видов вооружения. Боевую колонну возглавляет элитная бригада. За ней располагаются несколько транспортных средств с ракетами. Эти ракеты имеют радиус действия около 4 километров. Только с их помощью, например, в первом сражении можно разрушить радарную антенну и склад горючего. Злые противники не обладают современными инфракрасными приборами ночного видения. Тот, кто скрывается в облаке собственных выхлопных газов, для агрессоров становится практически невиди-

мым. Для того чтобы самим не потерять видимость, в этом случае нужно включать собственную систему обнаружения цели.

Как только противник открыл огонь, на карте появляется маленькая точка, соответствующая его позиции. Вместо того чтобы искать спасение в отступлении, командиру лучше видеть опасность через прицел. Благодаря этому противника можно не подпускать близко к себе, и в игре прибавляется больше активных действий.

В джунглях можно великолепно играть в прятки: на карте появляются все густо покрытые лесом области. Под защитой пальм противник не сможет обнаружить вас. И в этом случае ваше внезапное нападение причинит ему наибольший вред.

Еще один совет общего характера: в начале любых боевых действий всегда нужно наметить цели и сразу же проложить маршрут. На поле боя, как правило, времени на то, чтобы менять главное направление марша, совсем не остается.

Первое сражение

Здесь задача состоит в том, чтобы уничтожить два вертолета, радарную установку и склад с горючим. Все цели располагаются вдоль длинной взлетно-посадочной полосы. От точки старта боевого подразделения к его цели ведет дорога. Но этот путь устлан минами. Поэтому лучше два подразделения послать назад на запад острова для прикрытия, а с остальными боевыми машинами направиться на запад к взлетно-посадочной полосе. Приблизительно после трех столкновений с противником вертолеты попадают под обстрел. У радарной станции командир подготавливает ракеты для пуска. Ракеты разрушают также четыре склада с горючим.

Второе сражение

От первого поля боя ко второму нужно проследовать на юг. На ремонтные работы времени не остается совсем, иначе противник успеет выставить на огневых позициях тяжелые орудия. Не выполняя никаких маневров, нужно искать в юго-западной части карты деревеньку, в которой противник изготавливает свои танки T72. Как только завод на юге поселка превращен в развалины, танковая группа прорывается на северо-восток.

Через значительный промежуток времени в пределах видимости оказывается еще одна радарная станция – уничтожить! Для того чтобы быстрее закончить выполнение боевой задачи, два подразделения направляются вдоль джунглей к деревне, в то время как их

боевые товарищи освобождают коридор к востоку от главной магистрали, ведущий к радарной станции.

Третье сражение

На юго-западе захватчики организовали свой центр связи. Чем раньше радиосвязь в стане противника будет уничтожена, тем лучше. Подразделение прорывается вперед для выведения из строя антенны спутниковой связи. Путь к ней защищает аллея. Между тем оставшиеся три колонны вдоль главной магистрали направляются к поселку. Своей максимальной скорости танки достигают, если они одной колонной будут катить по асфальту. Если удается уничтожить спутниковую связь до того, как противник войдет в деревню, то сражение выиграно.

THE PATRICIAN
("ПАТРИЦИЙ")

Ascon

Действие

Игра "Патриций" предоставляет возможность играющему ознакомиться с условиями жизни во времена расцвета Ганзы. От одного до четырех играющих могут со своими предприятиями бороться за должность "Председателя представителей от сословий". Каждый из них, в зависимости от степени трудности может владеть одним или двумя небольшими торговыми судами.

С помощью начального капитала торговец нанимает в трактире команду и доставляет на борт катапульту для защиты от пиратов. Перед выходом в море грузовые трюмы должны быть заполнены товарами. В более чем 30 городах богатого купца ожидают обычные для того времени товары. Для получения больших прибылей искусный торговец просто использует разницу в ценах на товары в разных местах.

Такие предметы роскоши, как например пушной товар, в Новгороде имеют очень низкую цену, в то время как состоятельные граждане Любека готовы выложить за меха все свое состояние. Но не только правильно выбранные торговые маршруты приносят в кассу большие доходы: кто породнится с уважаемыми семьями, может рассчитывать на внушительное приданое. Если предприятия нахо-

дятся на грани банкротства, то преодолеть финансовый кризис поможет визит к кредитору. Если должник больше не может выплачивать проценты за кредиты, он рискует тем, что его корабль будет продан с аукциона. Счастлив тот, кто в таких случаях имеет много запасных судов.

Четыре верфи могут предоставить купцу различного типа большие и быстрые суда. Для строительства флота господа строители, естественно, предоставляют ряд таких видов сырья, как уголь или пеньку. За счет полученной прибыли жаждущий власти торговец устраивает веселые праздники, жертвует на церкви или подкупает местных политиков.

Так шаг за шагом он повышает свой престиж в глазах сограждан. Как и во всех современных имитациях экономики, управление этой игрой выполняется с помощью "мыши" и графического меню. Кроме выбора "мышью" на экранах с картами или балансами, можно попытать счастье в действиях в открытом море. Кто использует "серые клетки" охотнее, чем мастерство, может просто отключить возможность нападения пиратов.

По своему содержанию игра "Патриций" немного напоминает классическую игру "Ганза" Рольфа Глауза. Но, благодаря очень красочным иллюстрациям и веселой анимации она поднимается до высших форм. Почти само собой разумеется, что в течение всей игры звучат из динамика средневековые мелодии. Наряду с великолепным оформлением игру отличает высокая сложность. Если в гонках участвует много торговцев, начинается бурное соперничество за наибольшую прибыль. В игре действуют многочисленные исторические личности, которые затрудняют жизнь играющим. Каждая такая личность действительно жила когда-то.

Указания по решению

1. Прибыльные маршруты

Таблица дает ответ на важнейший вопрос всей игры: на каком маршруте вас ожидает наибольшая прибыль? Однако будьте осторожны: если в местности, связанной с торговлей, разразилась война, то здесь цены могут меняться совершенно неожиданно.

Товары	Куплены в	Проданы в
Пиво:	Брюгге, Любек	Новгород, Тенсберг
Железо:	Мальме, Новгород, Истад	Бремен, Брюгге, Любек

Товары	Куплены в	Проданы в
Рыба:	Берген, Мальме, Тонсберг	Гамбург, Любек
Мясо:	Данциг, Рига, Щецин	Брюгге, Гамбург, Любек
Посуда:	Брюгге, Гамбург, Росток	Новгород, Висбю
Зерно:	Данциг, Рига, Щецин	Брюгге, Гамбург, Лондон
Пенька:	Данциг, Новгород, Рига	Берген, Брюгге, Гамбург
Дерево:	Мальме, Новгород, Рига	Брюгге, Любек
Мед:	Данциг, Новгород, Висбю	Берген, Мальме, Тенсберг
Кожа:	Данциг, Новгород, Рига	Брюгге, Любек
Смола:	Новгород, Висбю	Брюгге, Лондон
Меха:	Берген, Новгород, Рига	Брюгге, Лондон, Любек
Перец:	Бремен, Брюгге, Лондон	Все равно
Соль:	Брюгге, Гамбург, Лондон	Данциг, Рига, Щецин
Ворвань:	Берген, Новгород	Брюгге, Стокгольм, Висбю
Сукно:	Бремен, Гамбург	Все равно
Вино:	Брюгге, Гамбург, Лондон	Любек, Стокгольм, Висбю
Шерсть:	Новгород, Рига, Истад	Берген, Стокгольм, Тенсберг

2. Проблема денег

Кто хочет свою кассу пополнить не с помощью честной торговли, а с помощью подлого обмана, имеет для этого три возможности:

1. В церкви отпить маленький глоток из чаши со святой водой и пожертвовать весь свой стартовый капитал на нужды духовенства. Если баланс находится в минусах, мнимый верующий спешит в свою контору. Затем он снова возвращается в дом божий. Смотрите, церковь ему дарит деньги. Два раза нажать клавишу "B" – и уже 450 млн. талеров посылают банкроты всех времен через р. Иордан.

2. Немного более честно: кто покупает выгодный перец – например, в Бремене, Брюгге или Лондоне, тот организует лучшим образом все свое состояние. Если необходимо, для этого можно взять краткосрочный кредит. Теперь нужно подождать один день в гавани и затем продать весь груз в розницу. Эти "игры" повторять как можно чаще. Ваш текущий счет в банке положительно отреагирует на это.

3. Путь номер 3 функционирует только в быстрой игре с участием четырех играющих, которые открывают свои основные фирмы в одном и том же месте. Если квартет находится в городе, то три корабля перемещаются на две недели на верфь. В это время первый играющий берет у своих соратников в кредит свыше 23000 талеров. Срок действия соглашения – 9999 лет при процентной ставке 1%. Затем весь капитал нужно отправить на борт своего корабля. На следующий день предоставить второму игроку в банке ссуду на весь свой капитал. Срок действия соглашения – 1 день при процентной ставке 1000%. Как и можно ожидать, в предрассветных сумерках в конторе оказывается значительная сумма денег. Ее аналогичным образом, как и раньше, нужно дать взаймы третьему и четвертому участникам игры...

POPULUOS II
("НАРОД II")

Electronic Arts

Действие

В сущности, это было только вопросом времени, когда появится продолжение игры-имитатора "творца" "Populous" ("Народ"). "Народ"-II во всех своих существенных пунктах остается верным легендарному оригиналу: опять играющий оказывается в роли жаждущего власти правителя, опять он смотрит сверху на прокручиваемый по экрану ландшафт, и опять в его распоряжении есть много способов и разных природных катастроф для поражения своих противников – на выбор компьютерных или же сидящих у экрана.

Конечно, "творец" имеет лишь ограниченные возможности в обращении с элементами: огнем, водой, землей и воздухом. Эти таланты возрастают далее от уровня к уровню. Для этого нужно с победой преодолеть один из 1000 отрезков. С этой целью играющий создает с помощью "мыши" плоскую поверхность, на которой его подданные затем автоматически сооружают жилища. От размеров строений зависит, сколько энергии – так называемой "мана" – будет в распоряжении "творца" для своих дальнейших действий.

Общее число возможных катастроф – 30, начиная с оглушительных гроз и кончая настоящими пожарами. Кроме того, для того

чтобы насесть на второе племя, имеется возможность послать в неприятельскую страну до шести наемных солдат.

В конце каждого сражения стоит "Армагтедон". Тот, кто одерживает верх в последней битве, получает не только пароль для перехода на следующий уровень, но и желанные очки за приобретение опыта, необходимые для совершенствования личности. "Народ"-II – это самая стратегическая игра из всех стратегических игр.

Указания по решению

Чем больше места для строительства, тем больше и сами строения. Спектр жилищ простирается от скромных хижин до шикарных дворцов. Меньшие по размерам здания предоставляют людям меньше места и являются желанной пищей для природных катастроф, создаваемых неприятельским племенем. Как только внутри жилищ становиться тесно, подчиненные предпринимают поиски новых земель для жилья. До этого играющий с помощью корчевания и насыпных работ должен подготовить новые участки земли.

К началу каждого нового уровня игры очень важно, чтобы племя размножалось. Лучше всего для этого разместить по местности маленькие хижины. Если рождаемость сильно возрастает, нужно строить для граждан ненадежные жилища. В нормальном случае играющий вызывает "Армагтедон", для того чтобы заработать право перейти на следующий уровень. Однако именно на более высоких уровнях зачастую не хватает "мана". К счастью, имеются две стратегии выигрыша:

1. Собрать своих последователей вокруг "папского магнита" и захватывать неприятельские строения.

2. Любители больших битв устанавливают магнит на свободном месте в середине страны, где затем будет происходить решающее сражение.

Каждый из четырех типов ландшафта имеет свои особые свойства. На траве особенно легко вырастить большое племя. Безграничному расширению здесь ничто не мешает. На замерзших почвах дело обстоит совершенно по-другому: при температурах ниже нуля люди умирают как мухи. Поэтому они очень неохотно покидают свои убежища, для того чтобы осваивать новые жизненные пространства. Если они и делают это, то только на незначительном расстоянии от своих жилищ.

Правителю не остается ничего иного, как сконцентрироваться на небольшой площадке. Это же относится и к уровням, имеющим дело

с пустынями: только здесь жителям приходится иметь дело со страшной жарой.

Но тяжелее всего сначала на болотах: в трясине могут утонуть даже непобедимые рыцари. Единственное спасение здесь – естественные катастрофы, прежде всего извержения вулканов. С их помощью можно поставить противника на колени, поскольку его подданные не могут найти спасения в своих поселениях от потоков лавы. Иногда игровая программа может предоставить возможность получить новые земли путем корчевания. На этих уровнях нужно приспосабливаться к данным условиям и использовать природные катастрофы для борьбы с противником.

THE PERFECT GENERAL ("БЕЗУПРЕЧНЫЙ ГЕНЕРАЛ")

Ubi Soft

Действие

В США имитатор сражений "Безупречный Генерал" пользуется большой популярностью. Играющий вступает в сражение, имея армию, состоящую из танков, саперов, пехоты и кавалеристов. Его противник – это либо компьютер, действующий на одном из трех уровней трудности, либо второй играющий-полководец. Для борьбы играющих друг против друга необходим нуль-модемный кабель, чтобы соединить два компьютера друг с другом.

Прежде чем войска будут сосредоточены и развернуты, стратег должен принять на службу наемных солдат. На каждое боевое подразделение расходуется определенная часть ограниченного бюджета. Если все деньги вложены и учтены различные типы почвы (пустыни, болота, лед и т. д.), то военные подразделения занимают позицию.

Для каждого тура игры в распоряжении полководца имеется ограниченный перечень точек перемещения. С помощью "мыши" войска перемещаются по прокручиваемому на экране полю битвы как маленькие графические символы. Для того чтобы повысить количество точек перемещения, рекомендуется под свой контроль взять больше городов. Кто в нужный момент устанавливает перекрестие нитей на цели и хорошо прицеливается, тот и выигрывает.

В США появилась дискета с данными, относящимися к полям битвы Первой мировой войны. В неофициальном продолжении этой игры под названием "The Lost Admiral" ("Разбитый Адмирал") играющий командует не танками, а кораблями.

Указания по решению

При определении состава армии ни в коем случае не забывать об орудиях! При наличии артиллерии у агрессора, конечно, возникнут большие проблемы. Пехотинцы с ракетными установками ("базуками") особенно хорошо подходят для ближнего боя с танковыми подразделениями. Правильно составить смесь из нормальных пехотинцев и "базук" – это уже половина успеха. Если играющий находится в роли нападающего, он открывает огонь. Пока противник имеет численное превосходство, он в любом случае при первом обмене ударами обязательно побеждает. Умные "компьютерные полководцы" вначале отводят свои войска назад в отдаленные места.

Тот, кто хочет здесь одержать верх, должен проявить терпение. В подобных ситуациях иногда лучше всего разместить во главе боевой колонны в качестве "пушечного мяса" несколько менее ценных боевых подразделений. При обороне играющий, естественно, заинтересован в том, чтобы как можно лучше спрятать свои войска. Леса и горные цепи служат для этого идеальной защитой. Другая стратегия здесь состоит в том, чтобы свои войска разместить за пределами досягаемости ракет противника. Как уже упоминалось выше, игровая партия в этом случае может очень сильно растянуться.

Если известно, какая область подвергнется нападению компьютера следующей, рекомендуется организовать сопротивление. На небольшом хорошо обозримом участке с помощью ракетных установок можно отразить все атаки противника. Время – это все: любая задержка в фазе атаки может обернуться "смертельным" исходом. Оборона позволяет выиграть важные минуты, когда она останавливает наступательный марш противника. Чем дольше держатся свои города, тем больше времени есть в каждом туре игры. Поэтому наибольший приоритет имеет захват населенных пунктов противника.

SHADOW LANDS ("СТРАНЫ ТЕНЕЙ")

Bomico

Действие

В ролевой игре "Страны Теней" появляются четыре героя, которые стремятся проникнуть в суть тайны фантастического мира. Для этого в главном меню играющий либо прибегает к помощи заранее подготовленной команды, либо создает характеры сообразно своим собственным представлениям. При этом с помощью "мыши" он изменяет не только различные личностные характеристики (силу, мастерство, ум и т. д.), но даже портреты соратников. Искатели приключений начинают свой путь в обширном участке леса. Как и в классической игре "Cadaver" ("Труп"), местность представляется на экране косо сверху.

Члены команды могут передвигаться по-отдельности или все вместе одной группой. Можно собирать предметы, разделяться на разные группы. Особое значение получает магия в трех подземных подвалах. В этих подземельях обычно очень темно. Для освещения подходят или соответствующие волшебные заклинания, или факелы, которые висят на стенах и очень коптят. Многочисленные загадки в этой игре базируются на взаимодействии света и теней.

Так, некоторые двери распахиваются, если факел поместить перед светочувствительным датчиком. И монстры из Царства Тьмы реагируют на незванных гостей. Если происходит схватка со скелетом или страшными рыцарями, играющий может на некоторое время расслабленно откинуться в кресле и понаблюдать за своим героем и за его более или менее успешной борьбой, зависящей от его вооружения.

Указания по решению

Уровень 1: Дикая местность

В лесу на земле лежат всевозможные упавшие плоды, которые, естественно, собирать нельзя. И палки в имуществе хорошо упрятаны. С их помощью можно, например, отколотить упрямую птицу. В самой правой части глухой местности лежат даже стрела и лук.

Прежде чем спуститься в первое подземелье, группа исследователей пещер снимает со стены оба факела.

Уровень 2: Первое подземелье

Как и во всех случаях, связанных с обследованием мрачных подвалов, здесь рекомендуется: собирать все факелы. Прямо у входа на земле лежат три серебряные монеты. Тот, кто их возьмет с собой, может позже у оракула ими оплатить ценные советы.

У первой двери запор очень просто отодвигается влево, и путь свободен. Далее дорогу отряду преграждает ужасный скелет. Пара прицельных ударов палкой разбивает его на мелкие кусочки. Пустая бутылка для воды заполняется у фонтана. Естественно, отряд использует возможность немного освежиться в воде. Впрочем, в стене рядом со струей воды скрыт еще один сосуд. Для того чтобы его извлечь оттуда, годятся серебряные монеты. Перед следующей дверью спрятаны ключ и яблоко. В стене находится маленький выключатель. Кто на него нажимает, тот находит напиток для восстановления сил. Теперь нужно вставить ключ в замок. Рекомендуется поместить факел рядом с правым датчиком, для того чтобы открыть сдвоенную дверь. На нажимной плите за воротами искатели приключений укладывают тяжелый предмет, который является ничем иным, как костями мертвого товарища.

В камере висит скорбный скелет. Он охраняет щит и ящик. Здесь смерть оправдана. Сразу за углом опять бурлит источник. Еще один предмет служит для того, чтобы включать механизм открывающего проход в полу. За дверью наших героев подстерегает особенно сильное бессмертное существо. Невредимые, они подходят к воротам и нажимают оба рычага. В углу длинного коридора, который открывается перед ними, лежит большое количество яблок.

Для того, чтобы открыть следующую дверь, каждый из героев нажимает одну из четырех плат – выполнить это, находясь в непосредственной близости от скелетов, нелегкая задача. Но усилия стоят того: рядом с узкой дверью в следующей комнате установлен маленький выключатель. После включения, он освобождает свиток рукописи, которая содержит волшебное заклинание, касающееся света. Теперь назад ко входу; здесь рядом с родником лежит ключ. Замок, к которому подходит этот ключ, находится в паре шагов далее вверх. Прежде чем идти дальше вниз во второе подземелье, наши герои общими усилиями расправляются еще с одним скелетом, напавшим на них из-за угла.

Общие указания

Собирайте все яблоки и другие продукты питания. Время принятия пищи всегда наступает тогда, когда полоса "Food" ("Пища") опускается ниже 50 процентов. Не экономьте жидкие продукты! В родниках и источниках здесь нет недостатка. Искушение в некоторых местах очень велико, однако ни в коем случае отдельных лиц одних не посылать в разведку! Во-первых, при этом теряется обзорность и, во-вторых, одиночка – это идеальная мишень для нападения!

STORM MASTER
("ВЛАСТЕЛИН ШТОРМОВ")

Silmarils

Действие

На острове Ургаа между местными племенами бушует жестокая война. На одной стороне сражаются "шаркааны" – управляемые компьютером существа с мало симпатичной внешностью, на другой стороне – (надо надеяться!) доблестный и добрый играющий и его народ. Каждая из сражающихся сторон имеет шесть деревень на небольшом острове. Кто первым завоюет все поселки противника, тот выходит из столкновения победителем. Во всех стараниях достичь этой цели действующему лицу помогают много советчиков. Каждый из них представляет отдельную область деятельности. Министр сельского хозяйства руководит выращиванием злаков и заботится обо всех складских помещениях.

Его коллеги из финансового ведомства выманивают у людей деньги в виде налогов, занимаются торговлей на бирже или покупают строительные материалы. Из них изобретатель строит затем дирижабли различных размеров. Особые отделения следят за настроением среди населения. Рекомендуется через старых добрых священников поддерживать контакт с базой. Если обещание райского мира кому-то больше не нравится, то тайная полиция вместе с убийцами из-за угла и шпионами с оружием тут как тут. Фирма-автор игры предоставляет шесть исходных ситуаций на каждом из пяти уровней трудности.

Помощь в решении

I. Общие указания

В качестве властелина играющий всегда имеет общее представление, если он, находясь в меню Совета министров, продвигается справа (сельское хозяйство) налево (общевойсковые части).

Скорость – ключ к успеху. Чем быстрее будут созданы "летающие корабли", тем более уязвимым окажется противник. Кто слишком долго копается, тот не должен удивляться, что подвергнется нападению.

От Советника (в главном меню справа внизу) каждый раз играющий узнает, сколько продуктов питания ему по меньшей мере необходимо. Если заготовлено слишком много, это означает напрасную трату времени и денежных средств.

II. Первый сценарий – шаг за шагом

К армии принадлежат:

6 пилотов

10 капитанов

10 поваров

100 солдат

1. На чертежной доске авиастроителей "мышкой" выбрать "Noowe" ("Hoове") и оборудовать 10 аэростатами и двумя машинами. Экипаж "цеппелина" состоит из трех капитанов, четырех пилотов, четырех поваров и 50 солдат.

2. Следующая операция – испытательный полет "Ноове". Для этого нужно изготовить два аппарата.

3. Теперь в бой! Для подготовки необходимо 50 суток. Если в течение этого времени деньги будут израсходованы, нужно взять займы у банка. В бой вступают два "Ноове" (с экипажем, описанным выше) и один "Skruuz" ("Скрууц"), которые с самого начала стоят готовыми в ангаре. Проблем при завоевании населенных пунктов нет никаких.

III. Правильно строить – очень просто!

Выполнять строительные работы нетрудно: в таблице указаны все корабли, а также все детали вместе с весом, грузоподъемность (обе характеристики – в тоннах), скорость в узлах и число попаданий, которые они могут вынести.

Наименование	Вес	Грузоподъемность	Скорость	Число попаданий
"Икаар"	3	0	0	1
"Скрууц"	10	0	0	5
DGLEE	30	0	0	10
"Ноове"	150	0	0	50
"Пропеллер"	10	0	7	0
Колонна	20	0	10	0
Машина	100	0	30	0
Кронштейн	1	30	2	0
Парус	1	10	3	0
Крыло	1	50	1	0
Аэростат	1	100	0	0
Буг	1	0	0	0
Защита	50	0	0	5

На каждого члена экипажа к общему весу корабля добавляется одна тонна. Никогда нельзя на борт брать больше людей, чем весит корабль в незагруженном состоянии. Поэтому, например, на "Икаре" есть место максимально для трех пассажиров. Для изготовления и испытаний корабля требуется пять суток. На основе этих данных можно легко изготовить в пределах допустимого максимального веса пригодный для полетов опытный образец. Для экипажа рекомендуется: один повар на 20 солдат. Ни в коем случае не нанимать претендентов, не имеющих предварительной подготовки.

IV. Через хитрости – к победе

Как и во многих других играх, в этой игре есть прекрасные возможности прибегнуть к хитростям: для того чтобы ветры на карте страны сделать видимыми, надо, находясь в меню сельского хозяйства, нажать клавиши "CTRL" и "ALT" и с помощью "мыши" выбрать символ ветра. Тот, кто хочет успешно закончить сценарий, действует следующим образом: в главном меню опять нажимает клавиши "CTRL" и "ALT", но на этот раз с помощью "мыши" выбирает "Hofnarren" ("Придворные Шуты") в пункте "Siebenerrat" ("Совет Семи").

ULTIMA VII – THE BLACK GATE ("УЛЬТИМА VII – ЧЕРНЫЕ ВОРОТА")

Origin

Действие

Британия просто так не успокаивается. Шесть раз играющий должен заставить властителя, лорда Бритиша, захватить с помощью армии измученную заботами сказочную страну. Его седьмой поход начинается с ужасного убийства. За зверским преступлением скрывается секта религиозных фанатиков. В ходе игры становится ясно, какие мрачные планы это общество замышляет. С их помощью Дьявол самолично должен вступить в Британию. Конечно, наш герой пытается сделать все возможное, чтобы помешать этому.

Вначале во всех своих стараниях он полагается только на свой ум. Как и в ранних эпизодах, он видит страну и людей с птичьего полета. Графика и пояснения в этой игре для пользователя претерпели изменения: впервые в ролевой игре-саге прокручиваемые ландшафты Британии заполняют весь экран. Хорошо знакомые списки символов полностью отсутствуют: для того чтобы исследовать предметы или их забирать, достаточно дважды пометить "мышью" желаемый объект. Для разговора с местными жителями нужно с помощью "мыши" выбрать список тем. Максимум до семи богатырей могут вместе с играющим выслеживать дьявольскую банду монахов.

Как и следовало ожидать, расследование не может обойтись без рукоприкладства. В системе ведения боя в реальном времени мало что изменилось: в обычной манере предводитель дает указания для боя сопровождающим его людям с помощью меню. Кто не любит жестокости, тот для отражения дьявольской опасности использует волшебные заклинания из рунических письмен. В конце игры "Черные Ворота" опасность еще не полностью устранена. В начале 1993 года появляется продолжение, т. н. вторая часть игры "Ультима VII".

Указания по решению

1. Снаряжение и оружие

В таблице содержатся данные о том, в каких государствах славные воины могут особенно удачно приобрести вооружение.

а) Снаряжение

	Британия	Тринсик	Минок	Серпент Хоулд	Бакке Ден	Хелом
Доспехи 1	50	40				
Доспехи 2	150		100			
Доспехи 3	300		300		325	
Доспехи 4					100	120
Щит				18		
Шлем с гребнем	75	60				150
Изогнутый "хетер"				35		
"Гаргель"				175	40	30
Латные рукавицы			20	18	25	
Перчатки	20					
Большой шлем			150	150	200	
Наголенники				40	200	
Шлем	25					
Краги 1	25					
Краги 2		70	50			
Краги 3			120	160		
Щит с шипами	60			22		
Деревянный щит		15				

б) Оружие

	Британия	Тринсик	Минок	Серпент Хоулд	Бакке Ден	Хелом
Стрелы		10				25
Секира 1	25		20			
Секира 2	100		700			
"Балты"	15					30
Лук	30					40
Дубина	15	10			20	5
Кинжал	20		12	12	20	10
"Холберд"				200	250	150
Молот	60	15				
Булава	20		15	20		15
Главное копье						20
"Утренняя звезда"		10		25		15
Праща	20					
Копье	25	50		25		
Меч 1	100	80	70	65	100	65
Меч 2	250		125	175		

2. Составляющие для колдовства

	Терфин	Мистул	Рудиом	Могиа	Веспер	Никодимус
Зола	3	8	4		25	
Черный жемчуг	10	5	8	34		
"Кровяной" мох	2	6	3		16	3
Чеснок	1			1		2
Женьшень	1	4	2	2		
Мандрагора			5	7	32	5
"Ночной дух"				20	20	5
Паутина						3

3. Больше удовольствий благодаря обману

Для того, чтобы пользоваться хитростями тайного меню, в начале игры нужно с клавиатуры ввести строку "Ultima7 abcd". Теперь нажмите клавишу ALT и введите число 255. После этого, как обычно, нужно нажать клавишу ENTER, и игра начинается. Во время остановки в Британии выйти из трудного положения теперь помогает клавиша F2. Третья функциональная клавиша заколдовывает карту страны на экране. С помощью "мыши" действующие лица могут тёперь переходить из одного места в другое.

ULTIMA UNDERWORLD – THE STYGIAN ABYSS ("ПОДЗЕМНЫЙ МИР УЛЬТИМА – СТИГИЙСКАЯ БЕЗДНА")

Origin

Действие

Как и все игровые программы из серии "Ультима", игра "Подземный Мир" увлекает играющего в сказочный мир Британии. Как уже понятно из заглавия, игра предлагает путешествие не по городам и деревням страны, а зовет в мрачные глубины. Точнее сказать, наш герой попадает в "Стигийскую Бездну". С давних пор ужасные монстры творят бесчинства в потухшем вулкане. Уже не один раз они пытались добраться до дочери короля. Поэтому задача бесстрашного искателя приключений состоит в том, чтобы освободить наследницу престола из лап предводителя монстров. Для этого сначала играющий выбирает для действующих лиц пол и одну из восьми профессий (волшебника, воина, барда и т. д.).

В зависимости от профессии каждый из выбранных героев распоряжается только своей определенной способностью. В подземелье героев ожидают восемь трехмерных лабиринтов. Здесь есть наклонные дороги, лестницы и подземные озера. На каждом углу вокруг лежат предметы, которые можно обследовать с помощью "мыши", забирать их и переносить на другое место. Прежде всего, благодарными за это будут дружелюбные жители темниц. Конечно, это мир населяют также и всякие "орки", и ящерицы.

Для того чтобы защитить свою жизнь, играющий применяет против своих противников различные виды оружия и три вида техники ведения боя в реальном времени. В качестве элегантной альтернативы сражениям с монстрами рекомендуется магия. Конечно, волшебные заклинания вначале нужно извлечь из рунических письмен.

Кто успевает устранять своих противников и находит время для выполнения небольших поручений, тому игровая программа добавляет очки. Тем самым играющий получает все новые возможности. При обследовании мрачных подземелий особенно удобно автоматическое составление карты, в которой по желанию можно делать записи.

Указания по решению

1. Общие указания

Друиды как бы созданы для приключений. Они обладают силой воина и, кроме того, хорошо владеют магией.

В этой игре время не играет никакой роли. И поэтому осторожный играющий может обследовать окружающую обстановку с максимальной тщательностью. Брать с собой нужно все ключи. Здесь очень много закрытых дверей. Если владельцы предметов отсутствуют, герой игры забирает все, что не приделано крепко-накрепко.

Во всех беседах рекомендуется всегда разговаривать дружелюбным тоном. В конце концов, не стоит впутываться в ненужные драки. Принципиально не может быть никаких сомнений при потреблении пищевых продуктов. Но от черных грибов лучше быть подальше.

2. Уровень 1: начало

Прямо за входной дверью лежат факел и карта для автоматического картографирования. К западу от них наш герой находит большое количество рунических письмен, а также сумку. В нее он укладывает все найденные предметы. Следующим делом он крадет сыр у мыши в северной комнате. Взбешенный грызун наступает на играющего – вот и наступило время первого сражения. Несколькими движениями в плавании кролем наш искатель приключений пересекает реку и на западе встречается с Биргит. У нее наготове всякие загадки. Несколькими метрами дальше в лабиринте обитают "гоблины". Он с благодарностью принимает их рецепт "тушеных червей"

червей" и пускается на поиски приправ (зеленых грибов и "мертвых крысиных червей").

Когда уже больше нет собственных жизненных сил, нужно сделать глоток из минерального источника, расположенного на севере. В западной комнате играющий устанавливает четыре выключателя в положения 1, 2, 3 и 4. Через небольшую башенку в тронном зале он прыгает в гробницу Кориануса. Рядом с дверью на юго-востоке в шкафу находится выключатель. Кто его переключает, тот попадает в шкаф и может совершенствовать свое умение, пока не будет готов продвинуться вверх на одну ступень опыта.

3. Карта для первого этажа

Толстая черная стрелка отмечает входные ворота первого подвала. В темных местах первого этажа течет вода. Многих вам удовольствий в этих странствиях!

UTOPIA – THE CREATION OF A NATION ("УТОПИЯ – СОЗДАНИЕ НАЦИИ")

Gremlin

Действие

Кто же не мечтал однажды о том, чтобы свое видение города будущего перенести на компьютер? "Утопия" превращает эти мечты в действительность. Десять различных планет ждут того, чтобы их колонизировали. К началу экспедиции в космос колонисты имеют только пару скромных участков земли для жилья, взлетно-посадочную полосу и установку для производства пищи. В казне находится достаточно денежных средств для строительства общественных сооружений. Однако на земле должны быть построены не только больницы и школы: нужно разместить как можно более равномерно десять типов зданий.

Основное внимание играющего должно быть направлено на враждебно настроенных соседей. На каждой из планет обитают разные виды неземлян, которых можно наблюдать из охранной станции колонии. Для отражения нападения играющий выставляет лазерные пушки и пусковые установки для ракет и изготавливает на заводах танки. Однако там производится не только военное сна-

ряжение: из сырья получаются ценные продукты, которые на Земле находят очень хороший сбыт. До тех пор, пока государственный бюджет не становится дефицитным, в колонии господствует неподдельная радость и солнечное сияние.

Если осмотрительному правителю коэффициент счастья удается поднять выше 90%, то сценарий оказывается решенным.

Планеты представлены в виде, типичном для игры "Populous" ("Народ"), т. е. косо сверху. Действующее лицо перемещается по ландшафту с помощью клавиш со стрелками. В двенадцати вызываемых "мышью" меню на правом краю экрана находятся все возможные действия, а также ряд интересных статистических данных. Недавно появилась дополнительная дискета под названием "The New Worlds" ("Новые Миры"). На ней содержатся десять дополнительных областей для поселений с совершенно новой графикой и более трудными противниками.

Указания по решению

Каждый месяц эта игровая программа изменяет значения своих статистических данных. Стоит глянуть на баланс во второе число каждого месяца. "Plux Pods" ("Отделяемые Отсеки") – главное для того, чтобы включать другие области. Лучше всего играющему натягивать над планетой сеть из отсеков. Расстояние между установками должно составлять 12 полей. Это обеспечивает необходимое пространство для строительства.

Только одного "Центрального Пункта Управления" недостаточно: как только неземляне разрушают центральную базу, придется сдаваться. В первые месяцы основное внимание колонистов должно быть уделено строительству дополнительный базы.

К самым важным задачам играющего, кроме того, относится принятие на службу исследователей и строительство для них лабораторий. Для обеспечения технологического превосходства над неземлянами все средства хороши. Особенно важны фугасы. Там, где они взрываются, трава больше не растет.

Исследовательские и военные задачи нужно всегда развивать в одинаковых пропорциях друг к другу. Благодаря этому изобретения "бьют ключом". Если энергия в борьбе идет на убыль, осмотрительному стратегу нужно как можно быстрее перейти на лазерную пушку. В противоположность ракетным пускателям, их изготовление не требует энергии.

Чем больше строится больниц для населения, тем быстрее возра-

стает коэффициент счастья людей. Будет рождаться и больше детей... Не забывайте: каждая фирма нуждается в персонале. Предусмотрительный работодатель уже во время строительства здания для своей фирмы нанимает своих служащих на рынке труда.

Вместо ядерных электростанций, колонистам лучше получать энергию из концентраторов солнечной энергии. После Чернобыля мы хорошо знаем, почему... Танковые подразделения лучше расставить равномерно вокруг колонии. Благодаря этому возрастает готовность к обороне. Танки требуют для себя улиц с двухполосным движением, для того чтобы без задержек продвигаться вперед. Никогда не посылать на задание танки и корабли в одиночку! Тем, кто хотел бы заглянуть в карты противника, лучше посылать шпиона, чем бессмысленно губить своих лучших людей.

Кратко о финансах: в начале игры колонисты охотно платят 20%-процентный подоходный налог. Как только деньги начинают правильно оборачиваться, ставку налога надо постепенно уменьшать до нуля. Если в государственной казне денежных средств не хватает, изготовление высоко технологичных изделий нужно перенести в маленькие мастерские.

AIRBUS A-320
("АЭРОБУС А-320")

Thalion

Действие

Кто хотел бы вместо истребителя повести над облаками пассажирский самолет, должен занять место в кабине аэробуса А320. Новичок должен провести свои первые полетные часы преимущественно в режиме обучения. С помощью содержательного фактического картографического материала радиосигнал сопровождает играющего начиная с аэропорта старта и кончая аэропортом посадки. Имитация аэробуса фирмы "Талион" была разработана с сотрудничестве с конструкторами самолета и немецкой фирмой "Люфтганза".

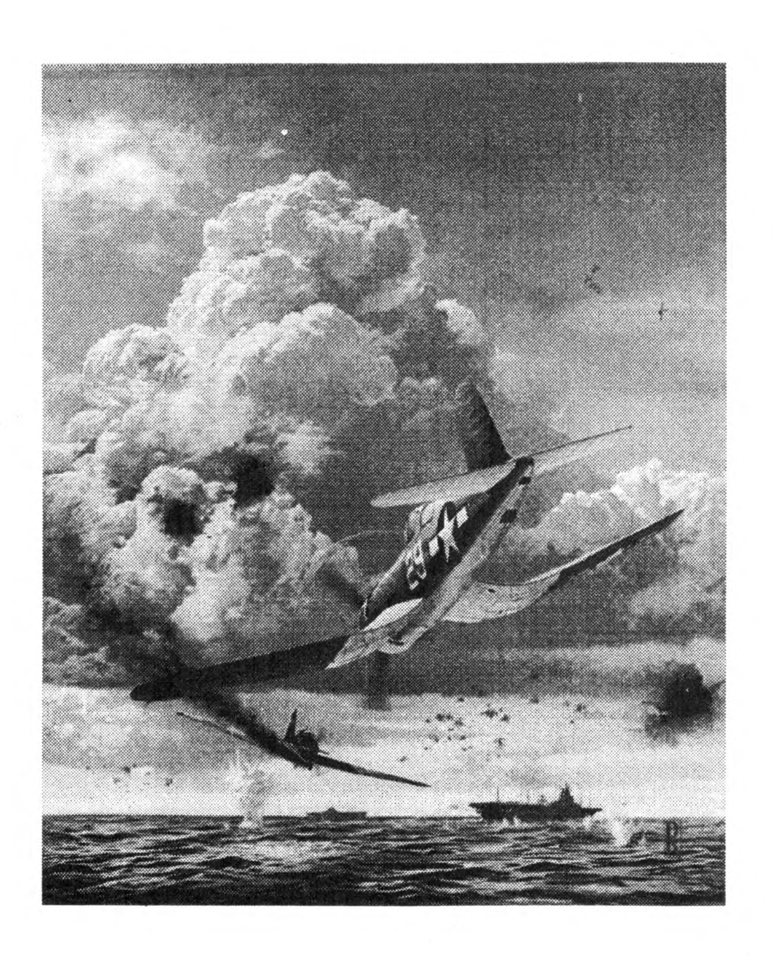
Указания к решению

Начинать игру следует с обучения: любому пилоту нужно обязательно выполнить три пробных полета. Один полет необходимо совершить в границах Германии, следующий – в одну из не очень удаленных европейских стран (лучше всего – в прибрежной зоне), а затем – один полет на большое расстояние. В карты закрались две небольшие ошибки: радиомаяк Таунус имеет координаты 116,7, Эрланген – 114,9.

ACES OF THE PACIFIC
("АСЫ ТИХОГО ОКЕАНА")

Dynamix

Действие



"Асы Тихого Океана" – официальное продолжение игры-имитатора самолета-биплана "Red Baron" ("Красный Барон"). Как ясно уже из заголовка, играющий попадает в "жаркую" фазу конца второй мировой войны: на Тихом океане между 1941 и 1945 годами американские авиационные эскадрильи вели ожесточенные воздушные бои с пресловутыми японскими "Zeros" ("Нулями"). Право выбора, за какую из наций играющий будет охотиться за наградой и званиями, остается за ним самим, также как и выбор типа машины. Новичок вначале в учебном режиме приобретает ценный опыт по ведению воздушных боев. После определенного периода, необходимого для полного освоения, можно переходить к отдельным боевым операциям или в течение определенного отрезка времени принимать участие в подлинных военных операциях.

В соответствии с боевым заданием можно участвовать в сопровождении бомбардировщиков собственных сил при их полетах над неприятельскими странами, обстреливать наземные цели и авианосцы или же вступать в воздушные бои с асами неприятеля. При этом пилот полагается не только на себя. Его сопровождает целая эскадрилья, которая выполняет команды при нажатии определенных клавиш. Как и у предшественников, в этой игре ландшафт изображается с помощью средств трехмерной графики с заливкой площадей. Различные боковые и внешние виды, а также близкие к оригиналу приборные доски облегчают выполнение различных действий. В качестве призов за выполнение боевых заданий служат различные военные награды и, конечно, повышения в звании.

Игровая программа "Асы Тихого Океана" переносит на экран воздушные бои, которые велись в этом районе, исторически очень аккуратно. Примитивных изображений врага, характерных для прежних имитаторов полетов, здесь совершенно не осталось. Кроме уроков прошедшей истории, игровая программа предоставляет также и "деликатесы": хорошо оформленные боевые задачи привлекают к клавиатуре и "мыши" даже самих летчиков, прошедших огонь и воду. Поскольку на выбор имеется двенадцать уровней трудности, даже новички оказываются нелишними в застекленной кабине пилота.

К сожалению, эта игра не достигла класса своего предшественника "Red Baron" или сравнимой с ней игры "Battle of Britain" фирмы "Лукас артс". Графика отличается изобилием деталей, однако в качестве платы за это она требует порой применения компьютера типа 486. При наличии компьютера типа 386 SX с памятью в 2МБ и с системой расширения памяти типа EMS изображение на мониторе совершенно темное. Несмотря на все эти недостатки, свобода поле-

тов над облаками вря дли будет больше в какой-либо другой игре, чем в игре "Асы Тихого Океана".

Помощь в решении

В воздушных боях желательно использовать следующую тактику. Сначала, находясь прямо перед противником, надо набрать высоту 6000 футов (1800 м). Теперь машину нужно развернуть на 180 градусов на спину и дать резко снизиться. На высоте 2000 футов (600 м) еще раз развернуться и опять набрать высоту. Поскольку управляемые компьютером пилоты никогда сами не рискует выполнять такие "отрицательные" повороты, в большинстве случае они пролетают в воздухе точно перед вами. От такого приглашения не может отказаться даже самая плохая бортовая пушка!

ANOTHER WORLD
("ДРУГОЙ МИР")

Delphine

Действие

Одинокий герой в игре "Другой Мир" – Лестер, молодой физик-атомщик. Когда однажды вечером он экспериментирует с ускорителем частиц в своей лаборатории, происходит авария с тяжелыми последствиями: взрыв переносит ученого в чужой мир. Там огромное количество огромных прожорливых павианов и необычных созданий-роботов.

С помощью джойстика или клавиатуры играющий ведет Лестера через этот мир, имеющий размеры, простирающиеся на 100 экранов монитора. На пути назад в реальность наш герой обнаруживает лазерную пушку, которая защищает его от нападающих. Для того чтобы искатель приключений не каждый раз после кончины Лестера должен был начинать все с самого начала, существуют пароли. С их помощью можно прямо выбирать определенные отрезки игровой программы.

"Другой Мир" вполне оправдывает свое название: при игре чувствуешь себя фактически помещенным в мрачный параллельный мир. Это происходит из-за разнообразной векторной графики, из

которой программа составляет все фигуры и ландшафты заднего плана. Сопровождаемый разными звуковыми эффектами, Лестер бежит пластично как спортсмен высокого класса через длинные коридоры тюрьмы и разветвленную систему пещер. Промежуточные последовательности, подобные мультфильмам, оживляют напряженный сюжет. Жаль только, что выход из жуткого параллельного мира длиться не очень долго. Мастера пользования джойстиком легко проходят через все действие за один-два дня.

Указания к решению

При своем прибытии в параллельный мир Лестер оказывается прямо в подземном плавательном бассейне. Он сразу же выплывает на поверхность. Почувствовав под ногами твердую землю, он прокладывает себе путь направо через три экранных кадра. При этом он отбрасывает змей и червей, ползающих по полу, точным пинком ноги. Перед пещерой сидит в засаде ненасытный огромный павиан. Лестеру не остается ничего другого, как спасаться бегством влево к пропасти. С помощью лианы он перелетает вправо к исходному пункту и, преследуемый чудовищем, бежит назад к пещере. Там его захватывают два робота.

В тюрьме Лестера вместе со одним товарищем по несчастью сажают в одну клетку. Путем одновременных ритмичных раскачиваний оба узника добиваются падения металлического ящика, который падая убивает охранника. Лестер поднимает лазерное оружие мертвого стражника и спешит вправо. Достигнув середины экрана, наш герой берет на прицел нападающих с двух сторон. Теперь нужно идти по пустому переходу к выходной двери. Бывший товарищ Лестера по тюремной камере пытается разгадать шифр входной двери.

В это время играющий с помощью лазера (длительное время держать нажатой кнопку огня) регулярно старается создать в середине помещения защитный экран.Лестер опускается на лифте вниз, разрушает зеленую электропроводку и попадает на первый этаж. Дверь там нужно открыть одним сильным ударом. Теперь как можно быстрее влево к телепортирующему устройству и нырнуть вниз! На второй лучевой станции телепортироваться вверх и ждать, пока люк в земле между переборками не откроется.

Из шахты лифта ведет только один путь: один раз налево, три раза направо и затем опять налево. Слева с помощью розетки нужно зарядить лазер, прежде чем Лестер с его помощью взорвет три стены

и выберется наружу. Отныне молодой физик опять полностью свободен. Ниже приводятся пароли:

1. EDJI
2. HICI
3. FLLD
4. LIBC
5. CCAL
6. EDIL
7. FADK
8. KCIJ
9. LDIJ
10. LALD
11. LAEA
12. LFEK

D/GENERATION
("Д/ГЕНЕРАЦИЯ")

Rushware

Действие

Дэнни, по профессии курьер по срочным доставкам, получает чрезвычайно актуальное поручение. Он должен как можно быстрее доставить пакет с документами на этаж шефа исследовательского концерна "Генок". Эта фирма занимается генной технологией. Перед Дэнни лежит длинный и опасный путь, о чем он по прибытии на крышу здания фирмы, конечно, не подозревает.

В коридорах высотного здания "Генок" очень много привидений. Мутантные биоформы заполняют все здание. К счастью, наш герой быстро обнаруживает лазерное оружие и пару ручных гранат. Не менее серьезные проблемы, чем вызванные неудачными опытами с генами, создают защитные запорные устройства здания: толькс тот, кто правильно нажмет на кнопки этих устройств и подберет к каж-

дой из закрытых дверей нужный ключ, сможет одурачить защитные устройства. Общее количество помещений в небоскребе – 120, все они распределены по десяти этажам. Играющий видит каждое помещение косо сверху, в то время как он управляет действиями Дэнни с помощью клавиатуры или джойстика.

Указания по решению

В четвертой комнате слева впереди лежит не только ключ от первой части защитных запоров, но и лазер. Кто пройдет по проходу, расположенному слева на кадре, тот обнаружит дополнительно несколько гранат. Заряды, выпущенные из лазера, некоторое время отражаются от стен. Поэтому снаряд, который может срикошетить, рекомендуется выпускать с безопасной дистанции, вместо того чтобы стрелять, когда с противником будет плотный контакт. Некоторые выключатели, расположенные на стене, можно задействовать с помощью прицельных выстрелов. Для особенно тяжелых противников Дэнни всегда имеет в своем снаряжении запас ручных гранат. Голубые прыгающие монстры заслуживают точно направленного взрывного заряда. Не забудьте! Если Дэнни освобождает заключенных из лап мутантов, он получает дополнительные жизни.

DUNE ("ДЮНА")

Virgin

Действие

"Дюна" – игра на основе кинофильма и книги Франка Херберта. Она уносит компьютерного искателя приключений на пустынную планету Аракис. Он принимает роль Пауля Аттрейдеса, сына герцога Лето и его жены Джессики. На Аракисе бушует ожесточенная война между династией Аттрейдес и жестокого барона Владимира Харконнена. В центре споров стоит "spice melang" ("пряная смесь"). Это редкое вещество приготавливается из огромных червей, которые живут в обширных пустынных областях планеты. Оно является ключом к космическим полетам и придает каждому, кто им обладает, почти безграничную силу.

Задача Пауля разделяется на две приблизительно равные части: сначала ему нужно с помощью бесед завоевать доверие "фремов" –

туземцев, обитающих в пустынях. Затем с их помощью наш герой будет производить ценный материал на плантациях. Позже он сформирует отряды, чтобы напасть на позиции Харконнена. Все операции выполняются с помощью "мыши", нескольких меню и карты пустынной планеты.

Тот, кто знает легендарный оригинал романа Франка Херберта, сможет быстро освоиться и с компьютерной версией пустынной планеты. Здесь происходит встреча со всеми важнейшими характерами. Конечно, ослепительный сюжет во многих местах подвергся сильному упрощению. От этого пострадала и мотивация к длительной игре. Однако в течение небольшого промежутка времени "Дюна" доставляет большое удовольствие. Программисты использовали все возможности: играющего ожидают сказочная графика и фонограмма, которая достойна применения компакт-дисков.

Указания к решению

Пауль очень разговорчив. Когда он встречает кого-нибудь, он всегда беседует с ним. При этом, если герой оказывается в тупике, то он разговаривает со всеми ближайшими к нему людьми на любые темы.

Прямо над родным городом расположено поселение искателей пряности. Они дарят герою карту распространения этого вещества и для повышения урожая на плантациях пряностей переходят от одной плантации к другой. Для того чтобы отряд не был слишком долго в пути, ему дают "орнитоптер".

Для Пауля имеет смысл каждую из плантаций так обрабатывать, чтобы по крайней мере добиться высокой урожайности пряности. При наличии менее доходных посевов он будет только зря тратить свое время.

Благодаря использованию пряности мать Пауля Джессика приобрела телепатическую силу. Для того чтобы с пользой найти этому применение, Пауль приглашает ее на прогулку по городу. При этом она обнаруживает склад оружия. Далее Пауль вступает в контакт с императором. Властитель Галактики желает получить пряность через определенный промежуток времени. Кто не сможет соблюсти срок, тот проигрывает. Пауль в ходе торговли получает сверхъестественные способности. Для того чтобы испытать, насколько далеко он их уже развил, нужно взглянуть в зеркало, находящееся в замке. Чем более синие глаза у Пауля, тем лучше. Джессика советует своему сыну провести некоторое время в пустыне одному и без защитного костюма. После курса лечения в сухом воздухе Пауль

может вызвать песчаного червя и на его спине попасть к штаб-квартиру барона Харконнена.

Одних только боеспособных отрядов недостаточно, чтобы Харконнена поставить на колени. Лишь после того, как Пауль с помощью преданных ему людей обследует местность, он получает хорошие шансы победить его.

DYNABLASTER ("ДИНАМИТНАЯ ВЗРЫВНАЯ МАШИНКА")

Ubi Soft

Действие

Эта игра превращает играющего в мастера подрывных работ. На 64 уровнях этой игры задача играющего – с помощью искусно заложенных мин посылать монстров на небо. Но очень часто путь к противнику преграждают стены. К счастью, даже самые толстые стены можно уничтожить в считанные секунды. Под некоторыми камнями спрятаны полезные вещи. Одна из таких вещей позволяет, например, зажигать друг от друга многие динамитные шашки. Кто соберет правильные символы, тот сможет, кроме того, увеличить радиус действия взрывов. После преодоления всех восьми кадров экрана, заполненных хитрыми супер-монстрами, можно попасть на следующий уровень.

Одному заниматься закладкой мин доставляет удовольствие лишь в течение небольшого промежутка времени, поскольку вскоре начинает не хватать разнообразия.

Указания к решению

Для тех, кто закладывает мины, и всех тех, кто хочет еще этим заняться, приводим коды для всех уровней:

Уровень 1.1:	Код не нужен	Уровень 3.7:	UAVKLORA	Уровень 6.4:	UAWVVNGE
Уровень 1.2:	MAFWJQCC	Уровень 3.8:	UAKKOVRZ	Уровень 6.5:	UAWVTLGA
Уровень 1.3:	MAFWHVTN	Уровень 4.1:	UANKTJZA	Уровень 6.6:	UAEVTLGE

Уровень 1.5:	MXKEOLAH	Уровень 4.2:	UAGVBQZN	Уровень 6.7:	UAEVTNGA
Уровень 1.6:	MXFEOLYH	Уровень 4.3:	MUBCNWGP	Уровень 6.8:	UAWVVMGZ
Уровень 1.7:	MXFEOGAH	Уровень 4.4:	MUVCKNRP	Уровень 7.1:	UAWVLTGA
Уровень 1.8:	MAKEHVCE	Уровень 4.5:	UANVBSZU	Уровень 7.2:	UACKITGN
Уровень 2.1:	MAKEBTTN	Уровень 4 6:	UAOVBGPN	Уровень 7.3:	UACKIMGU
Уровень 2.2:	MABEBBCB	Уровень 4.7:	MUFCMGFP	Уровень 7.4:	UARKILGN
Уровень 2.3:	MABEBTTB	Уровень 4.8:	UAYVBBPZ	Уровень 7.5:	UARKINGU
Уровень 2.4:	MAVEBMCT	Уровень 5.1:	UAYUGHPA	Уровень 7.6:	UACKINGN
Уровень 2.5:	MUEEEOVC	Уровень 5.2:	UAOVGHPE	Уровень 7.7:	UACKGNGA
Уровень 2.6:	MUBEETCP	Уровень 5.3:	UHVVIHTA	Уровень 7.8:	UARKIMGE
Уровень 2.7:	MXCEEOEK	Уровень 5.4:	UAKVIGTE	Уровень 8.1:	UAHFBHEA
Уровень 2.8:	MXVEEEYL	Уровень 5.5:	UKZHHVAG	Уровень 8.2:	UHZFTHEN
Уровень 3.1:	MUVEOSTP	Уровень 5.6:	UAVVOWTN	Уровень 8.3:	MUHEPNVN
Уровень 3.2:	MUBEOSCP	Уровень 5.7:	UAVVLGTU	Уровень 8.4:	UAHFTWEN
Уровень 3.3:	UAVEOPRA	Уровень 5.8:	UAKVOBTB	Уровень 8.5:	URGOWPSG
Уровень 3.4:	UAKKOORE	Уровень 6.1:	UAKVVTTU	Уровень 8.6:	UACFVGRN
Уровень 3.5:	UAKKOERA	Уровень 6.2:	UAVVVMTE	Уровень 8.7:	UACFVWRU
Уровень 3.6:	MUCEOTLC	Уровень 6.3:	UKHHSSAT	Уровень 8.8:	MUNEPHCZ

FIRST SAMURAI
("ПЕРВЫЙ САМУРАЙ")

Vivid Image

Действие

Злой колдун предательски убивает учителя молодого самурая и скрывается в будущем. Неудивительно, что воин решает отомстить и спешит за колдуном. Его ожидают десять богатых событиями уровней в трех совершенно различных ландшафтах. Бесчисленные "ниньзя", коршуны и крысы подстерегают вдоль всего пути. Вооруженный мечом и метательной звездой, самурай разметает их. В своих странствиях он обнаруживает четыре магических предмета. Они ждут своего момента, чтобы в определенном месте вступить в игру. Например, наш герой с помощью четырех деревянных ящиков

пересекает бурную реку и попадает прямо к летающей змее. Как и любой противник, эта гигантская рептилия тоже должна иметь какое-нибудь слабое место. Тот, кто владеет двадцатью приемами ведения боя, для отдыха после каждого уровня должен выполнить промежуточное запоминание.

"Первый Самурай" далеко опережает все другие игры на тему приемов борьбы. Многоцветная графика очень богата деталями. Никогда до этого вне игорных залов не представлялась такая плавная анимация. И богатое вариантами управление не может не понравиться.

Указания к решению

В сундуках с сокровищами, помимо золотых монет, часто скрывается и кусок пищи. Самурай тянется к ней лишь в том случае, когда его жизненная энергия слишком понижается. Везде в ландшафте есть сосуды, в которых наш герой может хранить свои жизненные силы. Если он позже погибнет, то его нужно перевезти к ближайшей "станции заправки", и можно начинать не с самого начала. Имеет смысл обязательно заполнять все сосуды. В конце каждого уровня за эту работу добавляется много очков и одна дополнительная жизнь.

Наивысшая цель в игре – найти четыре магических предмета. Кто не знает, с чего нужно начать, должен осмотреть уровень после удара гонга. С его помощью есть возможность вызвать умершего учителя из потустороннего мира и спросить у него совета. Для всех, кто еще не успел заметить: уровень 6 (на подземной железной дороге) – это чисто премиальный тур, в который можно попасть только путем целенаправленных усилий.

GOBIIIINS ("ГОБЛИ-И-ИНЫ")

Bomico

Действие

Жил-был когда-то король, которого один злой "Вуудуу"-колдун во время обеда сделал сумасшедшим. Для того чтобы исцелить своего повелителя, три гнома – Оупс, Игнатиус и Азгард – пускаются в путь. Более чем на двадцати экранных кадрах им нужно решить

хитрые задачи, для того чтобы раздобыть для своего монарха желанное лекарство.

Все трое одной единой командой делают всю работу, для которой каждый из них обладает вполне определенными способностями. Оупс – техник, который знает, как разумно использовать предметы. Азгард выполняет своими руками самые сложные задания. Наконец, Игнатиус в небольшой степени обладает волшебным талантом, который позволяет ему кажущиеся бесполезными объекты с помощью волшебных заклинаний превращать в полезные. Поскольку всегда проявлять свою активность может только один из наших героев, все действия должны тщательно координироваться. Все действия и все общее управление игрой выполняются с помощью "мыши". Каждый кадр представляет собой самостоятельное задание. Кто его решит, получает пароль и с помощью него – доступ к следующему экранному кадру.

Художник, создавший этих комических гоблинов, заслуживает ордена: похожие на картины графические изображения делают приключения забавных гномов великолепным зрелищем высокого качества. Немного сумасбродная комическая анимация завершает удавшиеся оптические эффекты.

Указания к решению

Любое начало тяжело: первые пять остановок во время путешествия.

1. Азгард колотит своими кулачками в ворота, после чего на землю падает рог. Из него Оупс извлекает несколько звуков. Из-за шума с дерева падает карлик, который превращает Игнатиуса в лопату.

2. Игнатиус влезает на дерево и срывает первое и третье яблоко справа. Затем его коллега Азгард сбивает огромный плод двумя прицельными ударами. Теперь на очереди следующее: Оупс укладывает яблоки на мост. Целым и невредимым перебравшись на другую сторону ущелья, он быстро обследует драгоценный камень из рудника.

3. Ценную находку Азгард показывает колдуну у входных дверей дома ведьмы.

4. Оупс кормит мухами растение, находящееся в рабочей комнате колдуна, из жестянки слева на столике. После этого Игнатиус околдовывает второе растение. Азгард взбирается вверх по его стеб-

лю и бежит к большой книге, которую бросает на землю. С ее помощью Оупс взбирается на стол, где передает колдуну алмаз.

5. Игнатиус применяет свои магические способности перед стражником на мотыге (на экране справа внизу). Благодаря этому возникает шест, по которому Азгард взбирается к правому глазу каменной головы и ударяет по этому глазу. Оупс делает на языке головы стойку. Игнатиус подражает ему, пока не активизирует знак над гробом слева. Когда из склепа появляется чудовище, Азгард второй раз ударяет по глазу. Прежде чем отправиться дальше на поиски приключений, Оупс крадет еще один гриб.

OH, NO! MORE LEMMINGS
("О, НЕТ! ОПЯТЬ ЛЕММИНГИ")

Psygnosis

Действие

Игровая программа "О, нет! Опять Лемминги" добавляет к игре "Lemmings" ("Лемминги") еще 100 новых сложных заданий. Как и в предшественнике, играющий с "мышью" в руках действует как вожак стада леммингов, следующих за ним. Эти полевые с зеленым мехом мыши прежде всего характеризуются стадным инстинктом, который приводит их к гибели. К счастью, они обладают также и определенными полезными способностями: эти миловидные грызуны имеют в своих рядах и "альпинистов", и "строителей мостов", и "землекопов", а также "парашютистов" и "проводников". С помощью полоски с графическими символами играющий указывает на мониторе их задачи.

Только тот, кто правильно скомбинирует различные таланты, на этом участке игры достигает цели: провести определенное число леммингов из исходной точки к безопасному месту. В режиме двух играющих экран разделен на две половины одинакового размера. При соперничестве двух действующих лиц вам нужно привести к цели больше леммингов, чем ваш соперник. Эта игровая программа имеет две версии – полностью самостоятельную программу либо дискету с данными, которая также полностью выполняет свою задачу только совместно с игровой программой "Лемминги".

Помощь в решении

Здесь в качестве супер-помощи приведен обзор кодов для всех 100 уровней.

I. Спокойный

Уровень 01:	____________	Уровень 11:	LRUDLCALAH
Уровень 02:	IHRTDNCCAD	Уровень 12:	RUDLCILMAQ
Уровень 03:	LTRDLCADAO	Уровень 13:	UDLCAHVNAJ
Уровень 04:	PTDLCILEAF	Уровень 14:	DLCIHVUOAS
Уровень 05:	TDLCAHTFAO	Уровень 15:	LCALVUDPAP
Уровень 06:	DLCIHVTGAJ	Уровень 16:	CILTUDLQAG
Уровень 07:	LCAMTTDHAF	Уровень 17:	CAHRTFLBBL
Уровень 08:	CIMVVLHIAG	Уровень 18:	IHRTFLCCBE
Уровень 09:	CAHRUDLJAR	Уровень 19:	LRTFLCADBR
Уровень 10:	IHRUDLCKAK	Уровень 20	RTFLCILEBK

II. Сумасшедший

Уровень 01:	TFLCAHVFBD	Уровень 11:	HBALTUFPBL
Уровень 02:	FLCIHTTGBK	Уровень 12:	BILTUFHQBE
Уровень 03:	HBALTTFHBS	Уровень 13:	BAHPTDIBCE
Уровень 04:	BILTTFHIBL	Уровень 14:	IHPTDIBCCN
Уровень 05:	BAHPUFHJBN	Уровень 15:	LPTDIBADCK
Уровень 06:	IHPUFHBKBG	Уровень 16:	PTDIBILECD
Уровень 07:	LPUFHBALBD	Уровень 17:	TDIBAHTFCM
Уровень 08:	PUFHBILMBM	Уровень 18:	DIBIHTTGCF
Уровень 09:	UFHBAHTNBF	Уровень 19:	IBALTTDHCS
Уровень 10:	FHBIHTUOBO	Уровень 20	BILTTDIICL

III. Бурный

Уровень 01:	BAHPUDIJCN	Уровень 11:	LPTFIBADDN
Уровень 02:	IHPUDIBKCG	Уровень 12:	PTFIBILEDG
Уровень 03:	LPUDIBALCD	Уровень 13:	TFIBAHTFDP
Уровень 04:	PUDIBILMCM	Уровень 14:	FIBIHTTGDI
Уровень 05:	UDIBAHTNCF	Уровень 15:	IBALTTFHDF
Уровень 06:	DIBIHTUOCO	Уровень 16:	BILTTFIIDO
Уровень 07:	IBALTUDPCL	Уровень 17:	BAHPUFIJDQ
Уровень 08:	BILTUDIQE	Уровень 18:	IHPUFIBKDJ
Уровень 09:	BAHPTFIBDH	Уровень 19:	LUPFIGALDG
Уровень 10:	IHPTFIBCDQ	Уровень 20	PUFIBILMDP

IV. Злобный

Уровень 01:	UFIBAHTNDI	Уровень 11:	HFALTTDHEH
Уровень 02:	FIBIHTUODR	Уровень 12:	FILTTDHIEQ
Уровень 03:	IBALTUFPDO	Уровень 13:	FAHPUDHJES
Уровень 04:	BILTUFIQDH	Уровень 14:	IHPUDHFKEL
Уровень 05:	FAHPTDHBEJ	Уровень 15:	LPUDHFALEI
Уровень 06:	IHPTDHFCES	Уровень 16:	PUDHFILMER
Уровень 07:	LPTDHFADEP	Уровень 17:	UDHFAHTNEK
Уровень 08:	PTDHFILEEI	Уровень 18:	DHFIHTUOED
Уровень 09:	TDHFAHTFER	Уровень 19:	HFALTUDPEQ
Уровень 10:	DHFIHTTGEK	Уровень 20	FILTUDHQEJV

V. Разрушение

Уровень 01:	FAHPTFHBFM	Уровень 11:	LPUFHFALFL
Уровень 02:	IHPTFHFCFF	Уровень 12:	PUFHFILMFE
Уровень 03:	LPTFHFADFS	Уровень 13:	UFHFAHTNFN
Уровень 04:	PTFHFILEFL	Уровень 14:	FHFIHTUOFG
Уровень 05:	TFHFAHTFFE	Уровень 15:	HFALTUFPFD
Уровень 06:	FHFIHTTGFN	Уровень 16:	FILTUFHQFM
Уровень 07:	HFALTTFHFK	Уровень 17:	FAHPTDIBGM
Уровень 08:	FILTTFHIFD	Уровень 18:	IHPTDIFCGF
Уровень 09:	FAHPUFHJFF	Уровень 19:	LPTDIFADGS
Уровень 10:	IHPUFHFKF0	Уровень 20	PTDIFILEGL

PUSH OVER
("ПУСТЯШНОЕ ДЕЛО")

Ocean

Действие

В игре "Пустяшное дело" играющий оказывается в роли супер-муравья. Его задача состоит в том, чтобы на 100 уровнях найти пропавшие десять пакетов с кукурузными хлопьями. Каждый отрезок игры занимает один экранный кадр. Для того чтобы достичь выходной двери, супер-муравей должен свалить ряд костяшек домино. При этом его мучают три проблемы: во-первых, он всегда находится под прессом дефицита времени, во-вторых, блоки часто лежат на платформе далеко друг от друга, и в-третьих, помимо нормальных костяшек домино, есть около дюжины специальных деталей. Некоторые из них сразу взрываются, как только он их коснется, другие улетают или же катятся от него безостановочно. К счастью, наш шестиногий герой может помочь сам себе тем, что переносит костяшки по местности. Тот, кто эти плитки правильно сгруппирует, запускает в ход цепную реакцию, при которой все блоки один за

другим опрокидываются. В качестве награды за эту работу после каждого раунда играющего ждет пятизначный цифровой код.

Эта игровая программа – одна из самых оригинальных игр-головоломок в последнее время. Качество графики и звука почти достигает уровня легендарной игры "Лемминги".

Указания по решению

Для любителей нашего муравья приведен обзор кодов для всех уровней:

Уровень 01:	00512	Уровень 24:	10246
Уровень 02:	01536	Уровень 25:	10758
Уровень 03:	01024	Уровень 26:	11782
Уровень 04:	03072	Уровень 27:	11270
Уровень 05:	03584	Уровень 28:	09222
Уровень 06:	02560	Уровень 29:	09734
Уровень 07:	02048	Уровень 30:	08718
Уровень 08:	06144	Уровень 31:	08206
Уровень 09:	06656	Уровень 32:	24590
Уровень 10:	07680	Уровень 33:	25102
Уровень 11:	07680	Уровень 34:	26216
Уровень 12:	05122	Уровень 35:	25614
Уровень 13:	05634	Уровень 36:	27662
Уровень 14:	04610	Уровень 37:	28174
Уровень 15:	04098	Уровень 38:	27150
Уровень 16:	12290	Уровень 39:	26638
Уровень 17:	12802	Уровень 40:	30734
Уровень 18:	13826	Уровень 41:	31246
Уровень 19:	13314	Уровень 42:	32270
Уровень 20:	15362	Уровень 43:	31758
Уровень 21:	15878	Уровень 44:	29276
Уровень 22:	14854	Уровень 45:	30238
Уровень 23:	14342	Уровень 46:	29214

Уровень 47: 28702
Уровень 48: 20510
Уровень 49: 21022
Уровень 50: 22046
Уровень 51: 21534
Уровень 52: 23582
Уровень 53: 24094
Уровень 54: 23070
Уровень 55: 22558
Уровень 56: 18494
Уровень 57: 19006
Уровень 58: 20030
Уровень 59: 19518
Уровень 60: 17470
Уровень 61: 17982
Уровень 62: 16958
Уровень 63: 16510
Уровень 64: 16511
Уровень 65: 17023
Уровень 66: 18047
Уровень 67: 17535
Уровень 68: 19583
Уровень 69: 20095
Уровень 70: 19071
Уровень 71: 18559
Уровень 72: 22655
Уровень 73: 23167
Уровень 74: 24191
Уровень 75: 23679
Уровень 76: 21631
Уровень 77: 22143
Уровень 78: 21247
Уровень 79: 20735
Уровень 80: 28927
Уровень 81: 29439
Уровень 82: 30463
Уровень 83: 29951
Уровень 84: 31999
Уровень 85: 32511
Уровень 86: 31487
Уровень 87: 30975
Уровень 88: 26879
Уровень 89: 27647
Уровень 90: 28671
Уровень 91: 28159
Уровень 92: 26111
Уровень 93: 26623
Уровень 94: 25599
Уровень 95: 25087
Уровень 96: 08703
Уровень 97: 09215
Уровень 98: 10239
Уровень 99: 09727
Уровень 100: 44543

RAMPART ("БАСТИОН")

Domark

Действие

В перенесенной с игровых автоматов на экран компьютера игре "Бастион" играющий принимает участие в обороне крепости. Он наблюдает за своим прямоугольным укреплением с высоты птичьего полета. Прежде чем начинается сражение, он ищет для себя очень удобного местоположения и размещает определенное количество пушек в пределах крепостных стен. Сколько орудий нужно подготовить для отражения противника, зависит от размеров дворца.

Немного позже шайка пиратов открывает огонь с моря. Защитник крепости берет на прицел корабли и обстреливает их. Если он сможет их потопить, разрушенные стены будут восстановлены. Для этого программа предоставляет строителям маленькие плитки, которые можно легко поворачивать и помещать в нужное место. Если не удается за определенный промежуток времени восстановить все четыре стены, игра окончена. Однако тот, кто расширяет свое жилище или огораживает стеной соседние крепости, получает дополнительные пушки, а также большую сумму очков. В расширенном режиме одного играющего в качестве вознаграждения есть даже небольшое дополнительное оружие. До трех играющих могут с помощью джойстика, "мыши" или клавиатуры разрушить до основания крепости противника.

В противоположность многим другим играм, перенесенным с игровых автоматов на экран компьютера, эта игровая программа производит очень хорошее впечатление.

Указания к решению

Игроку-одиночке со слабой реакцией лучше всего выбирать крепость в глубоком тылу, вдали от моря. В этом случае у него есть немного больше времени на то, чтобы разместить свои орудия. Опытные игроки, естественно, с самого начала идут на контакт с пиратами. При выборе местоположения властитель крепости всегда должен решать, сколько строений располагать в непосредственном окружении. Чем короче путь до следующего укрепления, тем больше шансов на расширение своего дворца.

Между пушками нужно всегда оставлять пару пикселов. Тогда

позже между орудиями можно будет возвести защитные стены. Умелым игрокам, участвующим в совместной игре, лучше всего доставлять неприятности строителям крепости с помощью суперпушки. Такую пушку можно получить вместо четырех обычных орудий. Зажигательные бомбы, выпущенные из этого гиганта, наносят непоправимые повреждения стенам противника. Для каждой маленькой хижины, которые огораживаются забором в режиме многих играющих, перед неприятельской крепостью возникает одна пушка. Девиз гласит: строить настолько быстро, насколько вообще возможно.

Для того чтобы блокировать пушки соперника, нужно смести с экрана не саму крепость, а только орудия, расположенные перед дворцом. Через руины больше не будет выполняться стрельба.

SENSIBLE SOCCER
("РАЗУМНЫЙ ФУТБОЛ")

Renegade

Действие

К чемпионату мира 1992 года по футболу в Швеции рынок игр был переполнен имитаторами футбола. "Разумный Футбол" – одна из таких игр. Еще до выхода команды на зеленый ковер стадиона игра менеджера-любителя требует бесчисленного множества решений: от длительности соревнований до состава команды. Затем футболисты выбегают на поле. Наблюдаемые с высоты птичьего полета, маленькие фигурки футболистов бегают за кожаным шариком. Управляем всегда только тот игрок команды, который находится в непосредственной близости к мячу. Особо грубая игра ведет к назначению свободного удара или пенальти, просто жесткая игра остается безнаказанной. В зависимости от того, чего требует ситуация, играющий должен изменять тактику использования клавиш и заменять игрока, ведущего мяч.

В режиме футбольной лиги за первенство борются 20 команд. Управление выполняют либо "настоящие футболисты", сидящие перед экраном монитора, либо компьютер. Выбрать можно по желанию любую из лучших команд европейского футбола. Кто желает, может поместить фамилии игроков и их класс игры в программиру-

мый банк данных на новый уровень. В репертуаре есть и товарищеские встречи, и игры на Кубок Европы, где по олимпийской системе встречается до 64 клубов.

Указания к решению

Уже состав команды является решающим для победы или поражения. Вместо того чтобы очень долго колдовать над составом команды, тренер посылает на поле наилучший заранее подготовленный состав команды. Поскольку самые лучшие футболисты не сразу появляются в рядах атакующих, тренеру нужно по ходу игры соответствующим образом менять состав команды. В этом случае решать о сыгранности игроков несколько проще.

Очень длинные дриблинги не приводят к хорошим результатам, и появляется предупреждение о необходимости передачи мяча. К воротам противника быстрее всего можно добраться по краю. Потом, чтобы перехитрить вратаря, можно, подрезав мяч, послать его в ворота по кривой. Мячи, посланные под углом, нужно всегда бить так, чтобы стрелка в меню выбора была направлена от текущего игрока, владеющего мячом.

В этом случае мяч в штрафную площадку влетает по высокой дуге. Это как раз то, что нужно для быстрого удара головой! Если из первой встречи с превосходящим противником родной команде, несмотря на защитный состав, удалось выйти с отрицательным разрывом более чем в два мяча, во второй встрече на родные стены рассчитывать не следует.

SIM CITY FOR WINDOWS
("МОДЕЛЬ ГОРОДА" ДЛЯ WINDOWS)

Maxis

Действие

Игровая программа "Sim City" ("Имитация Города") теперь доступна и для пользователей программы WINDOWS, так что и они могут стать создателями современных миллионных городов. Каждый играющий по своему усмотрению может решить, взять ли ему в свои руки судьбу одного из восьми заранее заготовленных больших горо-

дов или же на голом месте создать метрополию полностью в соответствии со своими собственными представлениями. Цель всех действий – сформировать для жителей города как можно лучшие условия жизни. Для этого нужно сооружать жилые и административные здания, промышленные зоны и электростанции.

Для того чтобы иметь возможность использовать деньги налогоплательщиков, искусный создатель города должен привлечь в город жителей обширными парками, стадионами и культурными учреждениями. Если же, например, из-за безработицы среди населения распространяется недовольство, полиция и пожарная служба должны следить за правопорядком. Более беспомощным градостроитель оказывается перед лицом природных катастроф – землетрясений, извержений вулкана или огромного монстра Годзиллы. Для устранения повреждений служат, как и для прочих применений в игре, "мышь" и многочисленные меню, разбросанные по многим окнам.

Игровая программа"Имитатор Города" и пакет Windows очень подходят друг другу. Благодаря удобной многооконной технике на экране всегда обеспечена хорошая обзорность. Возможность работать в многозадачном режиме открывает новые перспективы для "градостроителя". "Имитатор Города" – настоящий представитель классики, который должен присутствовать в каждом собрании программ – хотя бы в качестве разгрузки от будничной работы в среде Windows.

Указания по решению

Никто по своей охоте не будет жить около атомной электростанции. Для этого умный градостроитель всегда сооружает высотные жилые дома вблизи зеленных насаждений или озер. Промышленность находит прибежище вдалеке от поселений на берегу моря. Такой необычный выбор местоположения выгоден уже потому, что наряду с заводами можно сооружать порт, и выручка от экспорта быстрее потечет в кассу. Торговые центры особенно хорошо размещать между местами для проживания и работы. Для соединения метрополии с остальным миром служат аэропорты. Однако из-за действующего на слух оглушительного шума они, как и атомные электростанции и стадионы, должны располагаться на городских окраинах.

На бумаге все это выглядит достаточно хорошо – не хватает только необходимых для этого денежных средств. Что касается повышения налогов, то от этого "градостроителю" нужно отказаться с самого начала. Этим в метрополию будут привлечены сотни тысяч эмигрантов. Затем в течение года налоги могут быть увеличены до

20 процентов. Особенно много денежных средств необходимо для того, чтобы постоянно растущий транспорт держать в нормальном состоянии. По крайней мере, в городе должны ходить автобусы и трамваи. Тот, кто весь ареал покроет сетью маршрутов общественного транспорта, не будет иметь никаких затруднений при наличии жертв от несчастного случая, даже не имея на это больше денег в казне.

Как и при работе в среде DOS, в среде Windows в случае финансовых затруднений можно использовать небольшой трюк: для этого играющий, находясь в меню "Деньги", должен просто нажать клавишу "SHIFT" и ввести с клавиатуры "FUND". Каждый раз после этой операции на его личный счет будут переведены 1000 долларов. Небольшая загвоздка: при слишком частых применениях этого трюка сильно повышается опасность природных катастроф.

SPACE CRUSADE
("КОСМИЧЕСКИЙ ЭКИПАЖ")

Gremlin

Действие

Если где-либо или когда-либо в далекой Галактике появляется необходимость в людях, в дело вступает героическая "Космическая Морская Пехота". Только самые твердые из твердых годятся для этих быстрых ударных войск в борьбе против любых внеземных врагов. "Воинов" ожидает 21 боевая задача. Перед каждым вылетом во Вселенную командир корабля выбирает для своих пяти боевых товарищей оружие и специальные предметы снаряжения. Например, предлагается перевязочное средство, для того чтобы с его помощью можно было бы на месте обработать рану. То, насколько хорошо каждый защищает свою жизнь при любом столкновении с противником, решает жребий.

В зависимости от того, какое вооружение экипаж корабля взял с собой, он может достичь различного удаления на игровом поле. Когда движение показывается с высоты птичьего полета, вид на окружающую обстановку переходит в режим боя. Здесь для того, чтобы показать, как противники сражаются друг с другом с помощью лазеров, плазменных пушек или гранатометов, используется трехмерная графика. При необходимости во время боя пускаются

в ход и кулаки. Тот, кто достиг своей цели, получает награды и лучшее снаряжение для решения последующих боевых задач.

Указания по решению

1. Три боевых отряда

Перед выполнением каждой боевой задачи играющему нужно сделать выбор, какой из боевых отрядов использовать для управления. Почему же не вести в бой одновременно все три отряда? Тот, кто так поступает, имеет лучшие шансы против неземлян. Здесь следует привести несколько дополнительных указаний по выбору солдат: Отряды "Кровавые Ангелы" – мастера ближнего боя и преследования неземлян. Это же относится и к "Сверхпехотае", командир которой дополнительно обладает особой способностью при разведке окружающей обстановки. В отличие от них,"Имперские Ударные" это люди дела. Орудия и гранатометы в их руках действуют наилучшим образом.

2. Советы по тактике

Путь очень часто преграждают насыпные горы, но они пригодны также и в качестве прикрытия. Не стоит дорогостоящие лазеры применять против довольно слабых врагов! В бою против "Отряда Хаоса" и "Дредноутов" выбор оружия гораздо важнее. Хотя "Дредноут" одновременно действует большим количеством систем оружия, у него есть одно слабое место – медлительность. Поэтому рекомендуется: в бою с этим "сверхмонстром" нужно как можно чаще менять позицию. Если один из членов команды в ходе боевых действий получает "Master Control" ("Главное Управление"), он может по желанию открывать и закрывать все двери. При этом все нападающие, которые были настолько глупы, что забрались в шлюзы, оказываются раздавленными.

SPACE M.A.X.
("КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ")

Starbyte

Действие

"Космическая Станция" делает играющего создателем станции. Для этого он организует четыре космических полета во Вселенную. Кро-

ме многочисленного экипажа, на борту "Шатла" находятся различные типы конструктивных модулей. Из этих строительных блоков "космический торговец" за одну короткую последовательность операций собирает свою станцию. Если она оказывается на орбите впервые, ученые разрабатывают там новые вещества для жаждущих прогресса жителей Земли. Прибыль от высокотехничного оборудования очень необходима для того, чтобы проект в финансовом отношении "держался на плаву".

В зависимости от степени трудности в распоряжении создателя станции имеется лишь очень ограниченный бюджет. Кроме того, играющего преследует и недостаток времени: через 75 дней после начала работ в кассу должны начать поступать деньги, иначе грозит обязательное увольнение.

Указания к решению

Космическая станция создается следующим образом. Вначале играющий для каждого из "Шатлов" должен сформировать экипаж. На каждый полет необходимы 13 рабочих, 8 пилотов, 4 специалиста и 2 оператора. Для обеспечения медицинской помощи в каждом экипаже находится врач. Кроме того, в космос должны быть отправлены каждый раз шестнадцать конструктивных модулей.

Для завершения строительства создателю станций необходимы два помещения под склад и три помещения для жилья, а также два адаптера и четыре стартовых ускорителя. Поскольку не все агрегаты могут быть размещены в грузовых помещениях "Шатла", в дополнение к основных полетам нужно организовать полет грузового космического корабля (сокращенно именуемого HLLV). Тот, кто заглянет в меню информации, увидит, что все пункты в строке "Contract" ("Контракт") светятся зеленым цветом. С этих пунктов начинаются научно-исследовательские работы. С этого момента ни один из "Шатлов" больше не может быть использован для транспортных целей.

Напрашивается вывод, что для оптимизации прибыли нужно изобретения согласовать во времени со сроками полетов. Желаем получить большое удовольствие в этой работе!

STONE AGE
("КАМЕННЫЙ ВЕК")

Eclipse

Действие

"Грицу", маленький хорошенький ящер, в отчаянии блуждает по 100 уровням системы пещер. Для того чтобы выйти из лабиринта, ему необходима помощь. С помощью клавиатуры или джойстика нужно найти выход для бедного малыша.

Для этого наш герой перемещает по экрану монитора подвижную транспортную платформу. Эта задача осложняется, среди всего прочего, лимитом времени, а также плитками, которые можно передвигать только в одном направлении.Для обеспечения высших умственных достижений "лоцман ящера" получает определенный пароль, зависящий от уровня трудности. Игра "Каменный Век" относится к классическим представителям игр типа "Тетрис": принцип игры и управление сразу же становятся ясными, а уровень трудности постепенно повышается.

Указания к решению

Секретные пароли для "Грицу":

Уровень 01:	------:	Уровень 02:	Bovido	Уровень 03:	Sidula
Уровень 04:	Bifisi	Уровень 05:	Lovuho	Уровень 06:	Badeba
Уровень 07:	Lufedo	Уровень 08:	Havulo	Уровень 09:	Lodise
Уровень 10:	Hifuhi	Уровень 11:	Divobi	Уровень 12:	Hedida
Уровень 13:	Dafali	Уровень 14:	Huvisu	Уровень 15:	Dadiha
Уровень 16:	Sofobo	Уровень 17:	Divide	Уровень 18:	Sidabi
Уровень 19:	Befedo	Уровень 20:	Savoli	Уровень 21:	Bubuso
Уровень 22:	Lifohu	Уровень 23:	Bovibe	Уровень 24:	Lidada
Уровень 25:	Bifalo	Уровень 26:	Levusa	Уровень 27:	Ladohi
Уровень 28:	Lufibo	Уровень 29:	Hivada	Уровень 30:	Dodalo
Уровень 31:	Hifuse	Уровень 32:	Divehe	Уровень 33:	Sedebi
Уровень 34:	Dufudi	Уровень 35:	Suvibu	Уровень 36:	Didudi
Уровень 37:	Sofelu	Уровень 38:	Bivia	Уровень 39:	Seduho

Уровень 40:	Befibe	Уровень 41:	Luvudi	Уровень 42:	Budolo
Уровень 43:	Lifisa	Уровень 44:	Havahu	Уровень 45:	Lidebu
Уровень 46:	Hepode	Уровень 47:	Devoli	Уровень 48:	Hudiso
Уровень 49:	Dufaha	Уровень 50:	Hivebi	Уровень 51:	Dadodu
Уровень 52:	Sifuba	Уровень 53:	Devodo	Уровень 54:	Dedile
Уровень 55:	Bufase	Уровень 56:	Suvahi	Уровень 57:	Bidubi
Уровень 58:	Lafodu	Уровень 59:	Bivili	Уровень 60:	Ledasu
Уровень 61:	Bofaha	Уровень 62:	Luvubo	Уровень 63:	Hudede
Уровень 64:	Lifili	Уровень 65:	Havuso	Уровень 66:	Dudiha
Уровень 67:	Hedubu	Уровень 68:	Doredu	Уровень 69:	Suhibe
Уровень 70:	Dutudi	Уровень 71:	Sirilo	Уровень 72:	Dahusa
Уровень 73:	Sotuhi	Уровень 74:	Beribu	Уровень 75:	Sohada
Уровень 76:	Butelo	Уровень 77:	Lurose	Уровень 78:	Bihohi
Уровень 79:	Latibi	Уровень 80:	Horadi	Уровень 81:	Lehelu
Уровень 82:	Hotosu	Уровень 83:	Daruhu	Уровень 84:	Huhoba
Уровень 85:	Ditido	Уровень 86:	Haraba	Уровень 87:	Dohadi
Уровень 88:	Satulo	Уровень 89:	Dorosa	Уровень 90:	Dahiho
Уровень 91:	Butabu	Уровень 92:	Sirade	Уровень 93:	Bihuli
Уровень 94:	Lotesi	Уровень 95:	Bariha	Уровень 96:	Lohobi
Уровень 97:	Batibu	Уровень 98:	Lurula	Уровень 99:	Hiheso
Уровень 100:	Litihi				

THE ROCKETEER ("РАКЕТЧИК")

Disney Software

Действие

С киноэкрана на экран компьютера – "Ракетчик" основан на одноименном кинофильме, вышедшем из студии Диснея. Играющий оказывается в роли бесстрашного пилота биплана 20-ых годов. Пять уровней, наполненных активным действием, достойны того, чтобы их преодолеть. На первом уровне играющий принимает участие в спортивном соревновании на одном из трех различных скоростных

самолетов-бипланов. Наблюдая за полетом сбоку, играющий управляет самолетом с помощью джойстика,"мыши" или клавиатуры. После двух победных полетов и одного премиального круга с полетным рюкзаком за спиной он получает пароль для участия на следующем отрезке игры.

Здесь наш герой в пустом ангаре говорит пароль солдату неизвестной армии. При этом он перемещает перекрестие нитей по прокручиваемому кадру и в нужный момент нажимает гашетку. Для любителей чистой игры на стрельбу высоко над облаками появляются два объекта. Незадолго перед концом в кадре появляется гигантский "цеппелин". В нем негодяи содержат подругу нашего героя. Против похитителей он вынужден пустить вход свои сильные кулаки. Только после особенно упорной схватки с мошенниками он может заключить в объятия свою любимую.

"Ракетчик" полностью переносит ностальгическую атмосферу кинофильма на экран персонального компьютера. На всех пяти уровнях похожие на картины страницы передают захватывающую историю. В самой игре очень убедительными выглядят быстрые прокручивания кадров по экрану и мягкая анимация. Из динамика звучат мелодии, очень похожие на популярные, и переведенная в цифровую форму речь. Для того чтобы понять смысл диалогов, даже необязательна звуковая плата.

Указания по решению

Известно, что труднее всего начать. Пилотам бипланов в этой игре это очень хорошо знакомо. Все очень просто: никакого значения не имеет, какая машина была выбрана. Только правильно выбранная тактика является решающим фактором в победе или поражении. Сразу после старта нужно нажимать на педаль газа и взмывать вверх. Совершать как можно меньшие круги, перед полосой тормозить, совершенно легко занимать наклонное положение и стартовать вновь. Тот, кто хочет выбить из гонок обоих соперников, просто может с большой высоты ринуться на них. После этого довольно рискованного маневра нашему герою лучше всего как можно быстрее искать спасения. В противном случае он сам будет увлечен к земле.

Пароли:

Уровень 1: Pilot

Уровень 2: Shootout

Уровень 3:	Chase
Уровень 4:	Rescue
Уровень 5:	Banshees

ПРИЛОЖЕНИЕ

СПИСОК ОБХОДНЫХ ХИТРОСТЕЙ

Все кодовые слова и хитрые ходы относятся к расположению букв на американской клавиатуре, при котором буквы Y и Z поменялись местами. Если не говорится определенно другое, команды должны вводиться малыми буквами со всеми знаками пробела.

BABY JO ("БЭБИ ДЖО")

Loriciel

Благодаря приведенным здесь трем паролям дерзкий "Бэби Джо" еще быстрее найдет свой дом:

Caves ("Пещеры"):	Youpi
Picknick ("Пикник"):	Gloup
Home ("Дом"):	Mummy

BUMPY'S ARCADE FANTASY ("АРКАДНАЯ ФАНТАЗИЯ БАМПИ")

Loriciel

Все равно, проста игра или нет, без паролей нельзя обойтись: эта игра не представляет собой исключения:

Уровень 2:	Acceess
Уровень 3:	Button
Уровень 4:	Island
Уровень 5:	Pretty
Уровень 6:	Zombie
Уровень 7:	Lovely
Уровень 8:	System

COOL CROC TWINS ("СПОКОЙНАЯ ПАРА КРОКОДИЛОВ")

Empire

Никто так не спокоен, как оба крокодила Функ и Пунк, когда они охотятся за своими возлюбленными по всем 60 уровням. Однако "ледяная" пара много раз нуждается в помощи. Эта помощь может быть в виде кодовых слов: Bloy, Zarp, Milp, Creg, Smat, Plim, Trub, Drit, Hisp, Fros и Quol.

GEM'X ("ГЕММА-ИКС")

Demonware

Для тех, кто охотно "разминает" свои мозговые извилины партией в шахматы, как раз подойдут приведенные ниже пароли:

Уровень B:	Earhtian
Уровень C:	Kenichi
Уровень D:	Inokuma
Уровень E:	Burai
Уровень F:	Badman
Уровень G:	Network
Уровень H:	Yokohama
Уровень I:	Exact

Уровень J: X68000
Уровень K: Turrican
Уровень L: Redmoon
Уровень M: Campaign
Уровень N: Megaman
Уровень O: Szvalion
Уровень P: Fmtowns
Уровень Q: Chierie
Уровень R: Gamerion
Уровень S: Yamas
Уровень T: Robotech
Уровень U: Populous

THE KILLING CLOUD ("ОБЛАКО-УБИЙЦА")

Image Works

В борьбе против террористов каждый может выбрать себе отдельное задание, прямо набрав с клавиатуры пароль. Здесь приведены магические формулы:

Задание 2: AQQFG7ER
Задание 3: 2QQ8GCEU
Задание 4: QHJ8RCEJ
Задание 5: 3ZZ3GWET
Задание 6: XQQ3RWE7
Задание 7: 4QQIRWC2
Задание 8: WQQIRWXU
Задание 9: 6QQTGDEQ
Задание 10: C66FGDC3

KWIX ("КВИКС")

Art & Fun

Никакая игра-головоломка не обходится без пароля, и игра "Квикс", конечно, тоже:

Уровень 2:	Art	Уровень 3:	Fun	Уровень 4:	Cascade
Уровень 5:	Suprime	Уровень 6:	Monarch	Уровень 7:	Resolution
Уровень 8:	Bad	Уровень 9:	Color	Уровень 10	Fantastic
Уровень 11:	Dip	Уровень 12:	Loop	Уровень 13:	Destination
Уровень 14:	Switch	Уровень 15:	Final	Уровень 16:	King
Уровень 17:	Click	Уровень 18:	Corel	Уровень 19	Mono
Уровень 20:	Devil	Уровень 21:	Light	Уровень 22:	Disk
Уровень 23:	Bump	Уровень 24:	Seven	Уровень 25:	Radio
Уровень 26:	Focus	Уровень 27:	Library	Уровень 28:	School
Уровень 29:	Carwash	Уровень 30:	Caligraph	Уровень 31:	Nut
Уровень 32:	Dial	Уровень 33:	Voice	Уровень 34:	Faxid
Уровень 35:	Power	Уровень 36:	Break	Уровень 37:	Operator
Уровень 38:	Destroy	Уровень 39:	Hifi	Уровень 40:	Glas
Уровень 41	Egg	Уровень 42:	Printer	Уровень 43:	Darkness
Уровень 44:	Shop	Уровень 45:	Message	Уровень 46:	Free
Уровень 47:	Box	Уровень 48:	Frantic	Уровень 49:	Morfe
Уровень 50:	Vampire				

MAGIC POCKETS ("ВОЛШЕБНЫЕ КАРМАНЫ")

Renegade

Описание игровой программы "Волшебные Карманы" вы можете найти в этой книге на страницах 191-193. Из соображений экономии места мы именно здесь приводим числовые коды для различных уровней этой быстрой игры на тему платформ:

Мир	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1:	1053	3425	8282	4476	7766	3894			
2:	5284	4757	2818	1960	6331	8712			
3:	3505	0692	1786	9877	7962	4125	2219	3123	8498
4:	4370	3541	2823	1286	6067	5139			

MIGHT AND MAGIC III ("ВЛАСТЬ И КОЛДОВСТВО III")

New World Computing

В ходе приключений этой ролевой игры программа все время запрашивает пароль. Вместо ввода кода играющему нужно нажимать на клавишу "+" или "-". После этого появляется текст помощи, который сильно облегчает жизнь главного героя.

MONKEY ISLAND 2 – LE CHUCKS REVENGE ("ОБЕЗЬЯННИЙ ОСТРОВ-2 – РЕВАНШ ЛЕ ЧАКА")

Lucas Arts

При одновременном нажатии клавиш "ALT" и "W" эта веселая игра автоматически переходит к "счастливому концу". Тот, кто хотел бы запротоколировать свое собственные возможности, с помощью клавиш "SHIFT" и "F9" включает на запись внутренний "видеомагнитофон". Нажав затем клавиши "SHIFT" и "F10", можно воспроизвести записанный "фильм".

NIGHT SHIFT ("НОЧНАЯ СМЕНА")

Lucasfilm Games

Работу на фабрике игрушек выполняют только одни настоящие

мужчины. Лентяям лучше всего войти в список лучших под именем "MPICKLE". После этого никакого значения не имеет, изготавливать ли на определенном уровне игры необходимые изделия или нет.

NOVA 9 ("НОВА 9")

Dynamix

Вместо запуска, как обычно, "игры в мяч" нужно ввести заглавными буквами слова "NOVA SANDMAN". После процедуры загрузки игры нашему герою нужно только нажать одновременно клавиши "ALT" и "2", для того чтобы перепрыгнуть на следующий уровень. Вместе с клавишей "7" клавиша "ALT" вызывает заполнение защитного экрана.

OSIRIS ("ОЗИРИС")

Max Design

Достаточно пяти паролей, и уже можно самому осуществлять поиск игрового поля:

Поле 1:	Sahara
Поле 2:	Pixlers
Поле 3:	Blockout
Поле 4:	Blockade
Поле 5:	Sphinx

RETURN OF MEDUSA ("ВОЗВРАЩЕНИЕ МЕДУЗЫ")

Starbyte

Господству ужасов Медузы скоро приходит конец, если играющий в любом месте игры нажмет одновременно клавиши "ALT" и "C".

Мгновенно появляется обширное вполне понятное "обманное" меню.

ROGER RABBIT IN HAIR RAISING HAVOC ("РОДЖЕР РЭББИТ И УЖАСНОЕ РАЗРУШЕНИЕ")

Кроличий "пастух", который в ходе игры одновременно нажмет клавиши "ALT", "STRG", "SHIFT" и "F5", переведет Роджера в следующий кадр этого ужасного приключения.

THE SIMPSONS – BART VS. THE SPACE MUTANTS ("СИМПСОН БАРТ ПРОТИВ КОСМИЧЕСКИХ МУТАНТОВ")

Если Барт Симпсон в ходе игры введет с клавиатуры "COWABUNGA", то он получит бесконечно много жизней. Магическое заклинание "EAT MY SHORTS" ("СЪЕШЬ МОИ ШОРТЫ"), введенное на этот раз во-время вступительных надписей, перебрасывает героя игры на более высокий уровень.

SPACE ACE II – BORF'S REVENGE ("КОСМИЧЕСКИЙ АС II – РЕВАНШ БОРФА")

В игровом отношении эта комическая анимационная кинолента дает очень мало. Однако в качестве компьютерного фильма "Реванш Борфа" вполне достоин внимания. Причем играющий должен во время вступительных надписей ввести с клавиатуры только "HURRY DEX", а затем "0". Все остальное происходит автоматически.

SUPER SPACE INVADERS
("ВТОРЖЕНИЕ ИЗ СУПЕРКОСМОСА")

Перед битвой в космосе на запрос о вводе опций играющий вводит с клавиатуры "KRIS". Теперь клавиша "F1" становится ручным переключателем между уровнями игры.

TERMINATOR 2
("ТЕРМИНАТОР 2")

Тот, кто перед сценами битвы с T1000 старательно нажимает кнопку открытия огня, в любом случае выигрывает обмен ударами. Энергия при этом не теряется.

THINK CROSS
("ПРОВЕРКА МЫШЛЕНИЯ")

Поместив здесь все необходимые пароли, мы поможем тем тугодумам, которые тщетно пытаются достичь успеха в этой австрийской игре-головоломке:

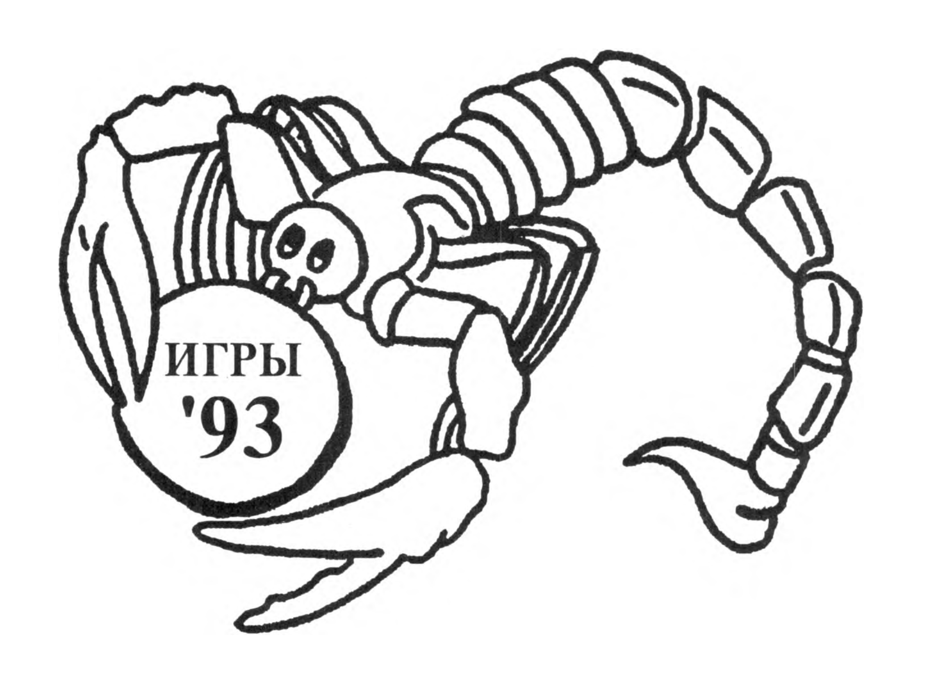
Уровень 5:	Custom
Уровень 10:	Master
Уровень 15:	Future
Уровень 20:	Dorado
Уровень 25:	Greece
Уровень 30:	Flames
Уровень 35:	Animal
Уровень 40:	Epopee
Уровень 45:	Jaguar
Уровень 50:	Matrix
Уровень 55:	Wizard
Уровень 60:	Catgut

Уровень 65:	Firing
Уровень 70:	Ladder
Уровень 75:	Firkin
Уровень 80:	Sphinx
Уровень 85:	Typist
Уровень 90:	Voyage
Уровень 95:	Palace
Уровень 100:	Decade
Уровень 105:	Armada
Уровень 110:	Estate
Уровень 115:	Gopher
Уровень 120:	Kernel
Уровень 125:	Jumper
Уровень 130:	Groove
Уровень 135:	Hiphop
Уровень 140:	Offset
Уровень 145:	Suineg

WING COMMANDER II – REVENGE OF THE KILRAHI ("КОМАНДИР АВИАКРЫЛА II – РЕВАНШ КИЛРАХИ")

В виде исключения "Звездный Герой" начинает игру с команды "WC2 Origin". Затем с помощью клавиш "ALT" и "DEL" все космические корабли, находящиеся в окрестности своего корабля, сметаются из Млечного Пути. Но эта участь постигает не только противника, но и коллег из авиаэскадры. Так что будьте осторожны!

ЧАСТЬ II



ГЛАВА 1.

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ

BETRAYAL AT KRONDOR ("ПРЕДАТЕЛЬСТВО ПРИ КРОНДОРЕ")

Dynamix
IBM 386-16 МГц, 2 МБ RAM, VGA, 15 МБ жесткого диска
Защита от копирования: отсутствует

На первый взгляд кажется, будто фантазийные ролевые игры далеко ушли от тех далеких дней, когда скучающие программисты создавали на больших ЭВМ основанные на текстах игры с подземными тюремными лабиринтами. Графика, звуковые эффекты, музыка и мультипликация производятся сегодня на значительно более сложных персональных компьютерах, и те ранние попытки выглядят просто пещерными рисунками. Все же, несмотря на весь лоск и привлекательность сама сущность игры претерпела не слишком большие изменения. Играющий все так же знакомится с персонажем или группой персонажей, выбирает расу, пол и профессию, а затем весь остаток игры проводит в блужданиях по подземным тюрьмам, убивая монстров и находя сокровища. Ничего не меняется и в том случае, если игровой мир помещен в Средневековье или космическое пространство: цели и методы остаются неизменными.

Все может измениться с появлением "Предательства Крондора", выпущенного фирмой Dynamix. "Крондор" – фантазийная ролевая игра, которая отличается от других. Она создана непосредственно по фантастической трилогии Раймонда Файста "Сага о Расщелине Войны" (The Riftwar Saga) с сохранением ее мира, состава персонажей и сюжета. Это не то что все эти продукты "по мотивам", где лишь поверхностное подобие да имена поддерживают какую-то связь с оригиналом. В данном случае речь идет о совместном усилии Dynamix и Файста, причем автор давал указания и вдохновлял работу над программой с начала и до конца. В результате получилось созданное совместно фантастическое приключение, которое лучше всего можно было бы представить как постановку "Саги о Расщелине Войны", поднявшей планку дизайна ролевых игр на новую высоту.

Открывая новую главу

Композиция "Крондора" в точности соответствует роману. В девяти главах заключены начало, середина и конец драмы, которая прерывается там, где заканчивается "Тьма в Сетаноне" – последняя книга "Расщелины Войны", но не всей "Мидкимианы". Вместо обычного набора визирей, духовников, стрелков и воров, в игре от начала и до конца действуют непосредственные герои романов. Там есть Локлер, Джимми Рука и Пуг, плюс три новых персонажа: Овин, ученик волшебника, Горат, моредхельский бунтовщик, и старик-чародей Патрус. Разумеется, тот, кто полагает, что ему предстоит иметь дело с этими шестью персонажами в каждой сцене на протяжении всей игры, будет сильно удивлен. Вообще, тот кто ждет чего-то в духе стандартной ролевой игры, получит множество сюрпризов.

Здесь в одной сцене в один момент времени никогда не присутствуют больше трех героев; иногда их только двое. По мере продвижения от главы к главе претерпевают изменения персонажи и их намерения, так как это происходит в любом романе. Главы отличаются друг от друга своей уникальной целью и разным составом персонажей; действие каждой из них происходит в различных частях Мидкемии. Очень хорошо, что здесь не навязан лимит времени или линейная последовательность событий. Игроки совершенно вольны двигаться, куда они хотят, делать, что хотят, и видеть, что им заблагорассудится. Единственное ограничение состоит в необходимости достичь специальной для каждой главы цели, чтобы перейти к следующей. Эти цели четко определены, и игрокам дается множество указаний по ходу, так что не может быть, чтобы они не знали, что делать и к чему стремиться.

Кроме того, что каждая глава имеет главную цель, существуют дюжины более мелких заданий и сюжетных поворотов, ждущих своего решения. Принимая во внимание, что игровое пространство занимает площадь, эквивалентную 224 миллионам квадратных футов местности, неожиданностей должно быть огромное количество.

Как разглядеть за деревьями лес?

Следует сразу сказать, что увидев графику "Крондора", вы не упадете со стула. Декорации представляют собой сочетание преобразованных цифровым способом изображений деревьев и кустарников, наложенных на нарисованные вручную горы, реки и покрытую травой равнину. Персонажи – это обработанные на компьютере изображения живых актеров в костюмах, какие можно часто видеть в

ротоскопической мультипликации. Хотя все это сделано мастерски, общее вид картинки на 256-цветном VGA не свободен от затуманенности и зернистости. Однако то, чего не достает графике, с лихвой компенсирует дизайн. Мелкие детали очень помогают забыть о неправдоподобности происходящего: птицы и насекомые создают звуковой фон, который меняется в зависимости от времени суток; цвета меняются в ходе перемещения в пространстве; источники света отбрасывают тени, лежащие у стен подземелья. Графика, хотя и проста, создает настроение постоянной изменчивости. От северной страны с ее унылыми занесенными снегом тропами до темных лесов Эльвандара – повсюду эффекты подобраны очень точно и не уступают по качеству иллюстрированной книге, что в данном случае не только уместно, но и доставляет удовольствие.

Похоже, что элегантная простота является лейтмотивом всей игры. Каждая команда выполняется мышкой, но она также имеет свой эквивалент на клавиатуре. Все, что требуется знать игроку, это какую нажимать на мышке кнопку: правую – для получения информации, левую – для выполнения команды. Все остальное следует логически. Если назначение какой-то иконы или объекта не говорит само за себя, нажав правую кнопку мыши, игрок может выяснить, что это и для чего предназначено. Если игрок хочет воспользоваться данным объектом, либо атаковать его или поговорить с ним, он или она просто делают одно нажатие левой кнопки. Это позволяет играть что называется "с развязанными руками", когда не нужно постоянно обращаться за справкой к описанию игры. Еще одна удобная функция: это двухъярусная картографическая система, благодаря которой можно либо увидеть сверху каждую конкретную область, в которой происходит действие, либо получить полномасштабную карту Мидкемии. Вид сверху можно вызвать или убрать (функция zoom in/out), в то время как полномасштабная карта показывает расположение персонажей относительно друг друга. Вид сверху лучше всего использовать для просмотра карты подземелья – большое облегчение для людей, которых холодный пот прошибает при одном упоминании о миллиметровке.

Глава и версия

В "Крондоре" нет длинного списка экзотических видов оружия и разукрашенных доспехов. Нет также усложненных таблиц состояний, щитов, шлемов, наручей, латных рукавиц или иного снаряжения: лишь простой набор вооружений – мечи и палки. Единственное, чем одно оружие отличается от другого, – это тип и качество. Неко-

торые мечи значительно мощнее других; отдельные доспехи защищают заметно лучше. Есть только одно усложнение: нечто под название "Выбор Расы" (Racial Mod), отражающее тот факт, что один тип вооружений предназначен для человеческих существ, другой – для эльфов, третий – для Цурани или гномов. Все это означает, что герой, носящий или использующий вооружение, предназначенное не для той расы, несколько теряет в силе своего оружия. Пустяк, но удивительно эффективно.

Состояния и умения также просты. Существуют только четыре состояния и двенадцать умений; относящаяся к ним информация легко доступна. Состояния охватывают обычные Здоровье, Запас Жизненных Сил, Скорость и Силу; умения включают знакомые заголовки, такие как Схватка, Метание, Открывание Замков и Кража. К менее привычным умениям относятся Изготовление Оружия и Изготовление Доспехов, которые определяют, насколько хорошо умеет герой чинить оружие и доспехи, Песнопение, показывающее, сколько золота может заработать персонаж, распевая в тавернах и постоялых дворах, и Торговля, позволяющий знать, на сколько герои в состоянии сбить цену на что-то, что собираются купить.

Все умения и некоторые состояния могут улучшаться в ходе игры, однако эти улучшения не обусловлены ни появлением боевого опыта, ни даже успешными действиями. Иногда сама попытка сделать что-то приводит к улучшению. Играющий может осуществлять ограниченный контроль за развитием событий, отслеживая индивидуальные умения героя на экране состояний с целью повысить скорость их улучшения. Это позволяет игроку управлять повышением функции Открывания Замков у того персонажа, который имеет самый высокий потенциал в этой области, или усиливать Метание у чародея, и т.п.

С какой точки вы смотрите на экран?

Перемещение в "Крондоре" происходит на уровне земли, в реальном времени. Мир на экране, занимающем две трети поделенного по горизонтали дисплея, видится с позиции героя. Объекты существуют в трехмерном пространстве с полной панорамой в 360 градусов. Играющие могут обходить вокруг зданий или объектов, рассматривать вещи под любым углом, бродить по лесам, огибать горы, двигаться вдоль рек и пересекать мосты. Все это – продукт того, что в Dynamix называют "технологией трех пространств", системы, используемой в фирменных имитаторах воздушного боя (таких как "Асы Тихого Океана" или "Красный Барон"), однако те, кто знаком

с названными играми, заметит в "Крондоре" несколько новых деталей. Во-первых, здесь отсутствует джойстик, все действия совершаются при помощи мыши или клавиатуры. Во-вторых, в отличие от равномерно ползущей картинки, сопровождающей действие в имитаторах, движение в "Крондоре" происходит "шагами". Игроку дается возможность установить уровень этих шагов от высокого до низкого и сократить детали до минимума, но даже на самом низком уровне перемещение совершается скачкообразно. Если и есть какой-то недостаток в игре, то, вероятно, он состоит как раз в этом.

Скрещивая мечи

Если в новой игре есть хотя бы один приятный сюрприз, так это боевые сражения. Без сомнения они лучшие среди тех, что приходилось видеть в фантазийных играх. Герои и противники показаны на экране очень чисто, почти что в совершенной перспективе. Ротоскопированная мультипликация позволяет получить вполне правдоподобные действия, а обработанные компьютером звуковые эффекты добавляют такой реалистический штрих, который отсутствует во многих компьютерных играх. Следует отметить, что это тот реализм, который исключает малейшую натуралистическую жестокость. Действие энергичное, эффекты захватывающие, но насилие показано относительно мягко.

Далее, эти сцены не только радуют глаз. Бой состоит из серии поворотных моментов, продолжающейся до тех пор, пока одна из сторон не будет побеждена. Во время каждого поворота герой обладает всей свободой передвижения и полным набором наступательных и оборонительных возможностей. Играющий может переместить их в любую точку на поле боя и предпринять любые необходимые действия. Для еще большего интереса враги сделаны умными и часто непредсказуемыми. Здесь создатели ушли очень далеко от основных форматов, в которых показаны поединки в огромном множестве игр. В данном случае успех игрока зависит от тактики и оперативности в неменьшей степени, чем от грубой силы. В "Крондоре" вы либо думаете головой, либо погибаете.

Однако все это не даром. Из-за того, что враги умны, некоторые бои происходят на грани возможного. Некоторых главных противников невозможно победить, если у вас нелучшие доспехи и оружие, и нет достаточного запаса заклинаний и колдовского зелья. Так как это может оказаться главной причиной огорчений, разработчики предусмотрительно сделали запись позиции в игре как можно более простой. Если игрок выбит, он или она может просто вернуться

обратно, восстановить позицию и попробовать еще раз. Нужно только убедиться, что на диске достаточно свободного места, так как каждая запись занимает аж 335 килобайт!

Бестселлер?

Нет ничего совершенного, и у этой игры тоже есть свои недостатки. Кому-то не понравится вид персонажей и их одежды. Кому-то придется не по вкусу скачкообразное движение или графика VGA. Кого-то огорчит отсутствие джойстика. Однако это все незначительные неудобства, которые кажутся тривиальными, если смотреть с точки зрения общего контекста игры.

Тривиальными, потому что "Предательство Крондора" – это конфетка. Оно раздвинуло границы привычных фантазийных ролевых компьютерных игр, дало игрокам захватывающий сюжет и установило новый стандарт, которому будут следовать другие. На сей раз игра действительно соответствует своей достаточно высокой цене, она стоит даже большего.

Уже поговаривают о продолжении. Ждем с нетерпением.

RETURN OF THE PHANTOM
("ВОЗВРАЩЕНИЕ ФАНТОМА")

MicroProse, Inc.
IBM 286 и выше, CD-ROM, 2 МБ RAM, VGA/MCGA, 2 МБ жесткого диска
Защита от копирования: отсутствует

У него было имя: Эрик. Однако большинству он был известен под разными уничижительными прозвищами, данными ему безжалостным обществом. Его лицо, обезображенное при рождении, не могла любить даже мать; первым подарком ему была маска, которая должна была скрывать его ужасную внешность. Отторгнутый собственной семьей, Эрик в раннем возрасте ушел из дома и прибился к цирку. Там он зарабатывал себе на жизнь, показываясь публике в качестве "живого трупа". В таком унижении он объездил всю Европу, скитаясь с бродягами и учась темным искусствам и магии. Наконец, пробыв продолжительное время в Персии, Эрик отправился в Париж, где последние дни его трагического существования принесли ему величайшую славу. Поскольку, дорогой читатель, именно там Эрик стал известен как "Фантом Оперы".

Толстая леди не дышит

Год: 1993. Место действия: Париж, Оперный Театр. Рауль Монтан, детектив из парижской службы безопасности, внезапно узнает, что его планы приятно провести вечер разрушены, так как огромная люстра в Оперном Театре рухнула вниз на ничего не подозревающую толпу: ее ножка оказалась предварительно надломленной. Кто подготовил это преступление? Кто этот безжалостный демон? Как раз это и должен выяснить игрок, выступающий в роли Рауля Монтана.

Хотя сюжет "Возвращения Фантома" лишь отдаленно напоминает пьесу и роман с тем же названием, он не лишен интриги. Легендарный Фантом Оперы (которого считали умершим где-то на стыке двух столетий) появляется в наши дни в Париже. Ведомый одним чувством мести, Фантом, перекинув мостик из прошлого, становится причиной многочисленных смертей и втягивает Рауля Монтана в свои грязные махинации. Не удовлетворившись всем содеянным, он мистическим образом переносит Рауля назад, в конец 1800 годов, где тот, очнувшись, оказывается историческим персонажем с тем же именем. Впрочем, чтобы не испортить вам игру пересказом сюжета, ограничимся тем, что эта компьютерная драма – единственная в своем роде, затрагивающая мистическое, сверхъестественное начало.

Принцип построения

"Фантом" создан на основе игрового алгоритма Приключение в Мультипликационной Графике (AGA) фирмы MicroProse, который впервые был показан в игре "Король Небулар и Космический Проходимец". Данный алгоритм мало изменился по сравнению со своим первым появлением и поэтому содержит все прежние достоинства и недостатки.

К положительным сторонам можно отнести то, что "Фантом" предлагает простой и привлекательный интерфейс. Его легко инсталлировать и конфигурировать в зависимости от типа компьютера и ваших предпочтений. Хотя режимы Новичка и Специалиста представлены вновь, они в действительности мало чем отличаются по сложности (оба достаточно легки).

Другие предоставляемые возможности заключаются в следующем. Можно выбрать один их двух режимов мышки: Стандартный или Легкий – последний отмечает объекты под стрелкой мыши,

когда она проходит над ними. Существуют также функция Панорамы, позволяющая игроку установить скорость просмотра определенной местности (медленную, среднюю и мгновенную), и функция Постепенного Исчезновения Комнат (медленно, средне, быстро; причем "медленно" – самый эмоциональный, но при этом наименее эффективный, с точки зрения времени, из всех режимов). Играющие на медленных компьютерах предпочтут установить мгновенное панорамирование и быстрое угасание. Кроме того, в некоторых ситуациях, если ваш герой погибает, нет необходимости восстанавливать прежнюю позицию. Игра автоматически вернет вас в положение, предшествующее последнему, фатальному решению.

К отрицательным чертам относится отсутствие крайне необходимых команд на клавиатуре, которые могли бы ускорить и упростить игру. Обеспечение дублирования команд мышки на клавиатуре, как сделано в игровых алгоритмах фирмы LucasArt, было бы серьезным плюсом (к примеру, назначить клавишу l для функции "look", смотри; или t для "talk", говори). Еще одно слабое место заключается в перемещении персонажей, которое хотя и происходит плавно, несколько заторможено и нуждается в опциях выбора скорости, подобно играм фирмы Sierra. Хотя во многих сценах герою и позволено "перепрыгнуть" с места на место (нужно нажать один раз кнопку мыши в том месте, куда хочет перейти игрок, и затем нажать пробел), все же эта функция работает не везде. Например, карабкание по лестницам Оперы оказывается утомительным занятием, лишенным функции "прыжка", которая задействована во многих других местах. Неплохо было бы также добавить режим "быстрого движения", что позволило бы играющему перенестись из одного помещения в другое без необходимости проходить последовательно через все промежуточные эпизоды.

Осматривая оперный театр

Ротоскопическая мультипликация – самое сильное место "Фантома". Если какая-то область значительно опережает все остальные, так это именно анимация. Тогда как графика выглядит просто привлекательной – в той же мере, что и в "Короле Небуларе", – анимация, будучи плавной и правдоподобной, сразу же обращает на себя внимание как образец самого современного компьютерного продукта. В "Фантоме" независимо от того, идет ли герой, ползет на коленях или падает с осветительных лесов над сценой, его движения абсолютно естественны.

Музыкальное сопровождение богато мелодически и гармониче-

ски и звучит особенно хорошо, если подключить инструмент в общем MIDI-формате или Roland. Тогда звучание просто великолепно и обладает большим богатством красок, чем на FM-синтезаторах, которые поддерживает большинство звуковых плат (хотя достаточно полное и богатое звучание достигается также с помощью синтезаторов Ad Lib или совместимых с Sound Blaster). Впрочем, звуковые эффекты не всегда равноценны. В то время, как звук шагов производит среднее впечатление, электронный смех Фантома и крики героя, ведомого игроком, превосходны. Звук скрепящих дверей также воспроизводится очень хорошо, хотя он используется слишком часто и может вызывать раздражение. Кажется, будто все двери Оперного Театра нуждаются в обильной смазке. Все же музыка и звуковые эффекты неплохо дополняют игру.

Где эта чертова книга?

Большинство головоломок – средней трудности, хотя некоторые из них оказываются неоправданно запутанными. Очень огорчает эпизод с поиском книги Мадам Джери, подробно описывающей проклятую и мучительную жизнь Эрика. Книги просто не оказалось в библиотеке, хотя предположительно она должна была там быть, и пока ее не удалось найти, в игре не происходило никакого движения вперед. Как оказалось, найти книгу не так-то просто, по крайней мере, вам требуется пройти весь ряд полок; только затем она-таки становится видимой (все равно,что не видеть за деревьями леса?). Другая удивительная головоломка связана с огненным топором. Нет сомнений, что он необходим, даже жизненно важен. Однако его можно приобрести и использовать только в случае крайней опасности. До той поры получить его невозможно. (Это весьма огорчительно, так как совершенно ясно, когда, наконец, возникает необходимость в этом топоре. По сути, его получение и использование происходят автоматически).

Время от времени игра апеллирует к вашему чувству юмора, но это не всегда выглядит уместным в такой зловещей и напряженной атмосфере. Вот один пример из эпизода, где в катакомбах, расположенных под Оперным Театром, обнаруживается череп. Пока игрок рассматривает череп, последний изрекает: "Должно быть, какой-то бедолага-скелет бродит сейчас где-то без головы". В игре типа "Острова Обезьян" подобная фраза могла бы заслужить усмешку, но в контексте данного приключения она не кажется по-настоящему смешной и работает против принципа максимального приближения к реальности, без которого не обходится ни одна мистерия или

фильм ужасов. "Фантом", большей частью, вещь серьезная, и требует серьезного к себе отношения. И хотя он и не лишен совершенно юмора, над рассказом в целом витает чувство скорби.

Занавес опускается

Вообще, сюжет "Возвращения Фантома" кажется нам интригующим, хотя события развиваются несколько прямолинейно. Такое впечатление, что во время игры ничего особенного делать не приходится. То, что продукт стоимостью 69.95 долларов США предоставляет всего 12-18 игровых часов для игрока среднего уровня кажется серьезным недостатком. Кроме проблемы поиска книги, описанной выше, еще одной утомительной частью игры было составление карты лабиринта катакомб под Оперой. На это дело уходит добрых несколько часов работы, однако приз за него вам не полагается. Вместо этого процесса, от которого здорово устаешь, предпочтительнее было бы включить в пакет какой-нибудь автоматизированный способ получения карт.

Все же, в целом, испытываешь чувство жалости к Оперному Привидению. "Фантом" предлагает неожиданный сюжет, повороты которого невозможно предугадать на всем протяжении действия. Он радует глаз и слух, в нем содержатся интересные диалоги (если они не проговариваются, нужно смотреть окно на полях). Чего ему не хватает, так это талантливо разработанных головоломок или дополнительной игры. Если вы больше цените сюжеты с головоломками, но чтобы они не слишком давили на мозги, тогда "Фантом" достоин вашего внимания Остальным лучше поискать что-нибудь другое.

"PIRATES! GOLD"
("ПИРАТЫ! ЗОЛОТО!")

MicroProse
IBM, 386, 4MB RAM, VGA, 19 MB жесткого диска,
Защита от копирования: смотрите документацию

Среди многообразия существующих сегодня жанров игр "Пираты!" признаны одним из лучших "гибридов". Хотя ее все же относят к типу игр-приключений (для того, чтобы она могла участвовать в рейтинг-листе и в номинации на призы), "Пираты!", по правде сказать, соответствуют этой категории как квадратный колышек

круглому отверстию на крокетном поле. Здесь играющий не просто бросается на поиски потерявшихся членов своего "семейного клана" или разыскивает сокровища инков, ему еще приходится планировать стратегию поисковых экспедиций и торговых маршрутов, вести людей в битву на суше, по ходу дела скрещивать клинки с опытными воинами и выяснять отношения с вражескими кораблями в тактических морских сражениях. В сценарий игры введены исторические реальные факты, создающие авантюрную атмосферу и дающие игроку возможность оказаться сильнее самих известных пиратов Фрэнсиса Дрейка и Генри Моргана. Кроме того, от начала и до конца (и, возможно, в этом секрет успеха) игра носит ролевой характер. Вы носите саблю ужасного пирата X, который проходит через множество приключений: он может получить высокий титул в определенной стране, завоевать репутацию либо храбреца, либо труса, жениться на прекрасной дочери губернатора Карибии и окончить свои дни то ли королевским советником в отставке, то ли трактирщиком – в зависимости от того, как проживет свои молодые годы. Нить персонифицированной ролевой игры связывает воедино ее многообразные грани, хотя она несколько и отклоняется от заявленной разработчиками первоначальной цели.

Таким образом, фирма MicroProse вошла в постоянно растущий круг компаний, занимающихся обновлением своих широко известных, но устаревших продуктов. Новая, улучшенная, версия "Пиратов" под названием "Пираты! Золото!" сделана для компьютера с монитором VGA, 8-битовым синтезатором звука, расширенной RAM и процессорами 386 или 486. Общая тенденция модернизации классических образцов, кажется, устраивает все заинтересованные стороны. В истории игр среди массы второсортной продукции встречаются и превосходные идеи, и их реставрирование, с одной стороны, дает возможность новичкам в области компьютерных игр познакомиться с отличными образцами прежних разработок, а с другой, приносит издателям дополнительную прибыль ценой незначительных вложений, например, в создание новой красочной палитры и т.п.

А что, в сущности, являет собой "Пираты! Золото!"? Отличный игровой мотор в сочетании с некоторыми структурными новинками и новой цветовой гаммой высокого качества. К тому, что содержалось в оригинале, MicroProse не добавила ни каких-либо существенных изменений в дизайне, ни дополнительной игровой ценности. То, что было сделано вновь, состоит в некотором улучшении интерфейса, добавлении нескольких функций, позволяющих сгладить

острые углы, и новой графике, блеск которой сравним с кучей золота.

И как же блестит это золото! Все стоп-кадры в игре тщательно прорисованы на 256-цветном VGA и сделаны в таком стиле и палитре, что возникают ассоциации с живописью того периода (в основном голландской и фламандской школами). Помимо этих картин, превосходно выглядят смоделированные в трехмерном пространстве корабли с натурально развивающимся флагом. Когда вы встречаете корабль в открытом море и решаете осмотреть его, сначала возникает его анимационная модель, которая качается вверх и вниз вместе с волнами, а затем крупным планом появляется реющий флаг на верхней мачте. Вид сверху в состоянии свободного парения в новой версии получился несколько форсированным: он фактически остался тем же, за исключением докучливых наплывающих штормовых туч, которые теперь изображены в трехмерном пространстве и выглядят немного странно в окружении прочих, двумерных, объектов.

Изменения, внесенные в интерфейс, очень хороши. На этот раз во всех меню, где игроку нужно сделать выбор, все опции представлены картинками. К примеру, когда вы входите в город, на экране появляется его изображение вместе с опциями (выбираются мышкой), представляющими различные варианты: посещение таверны, купца, заход в банк, визит к корабельному плотнику или губернатору. Для тех, кто не умеет правильно читать иконические символы, существуют соответствующие словесные заголовки.

То же самое проделано с основным информационным интерфейсом, или капитанской рубкой. Заход на эту оживленную часть судна позволяет получить доступ к существующему на данный момент набору карт, где отмечено местонахождение сокровищ, внимательно изучить судовой журнал, содержащий записи о команде в целом и о каждом в отдельности, а также запомнить игровую позицию. Для тех, кто знает оригинал, все это очень знакомо, однако сюда добавились также и новые возможности. Функция "Положение Солнца" – навигационный инструмент, с чьей помощью можно было приблизительно вычислить широту, на которой находилось судно, – заменена исчерпывающей картой Карибского бассейна, где не только показано точное местоположение корабля, но и дается информация о городе. Еще одна изобретательная новинка – функция "сжатия времени" в ходе морского путешествия. В первоначальной версии плавание могло длится слишком долго, особенно при движении против преобладающего ветра. Стоило присоединить к вашей флотилии медленный галлеон, или еще хуже, галлеон со сломанной

мачтой, как пират по кличке Черная Борода рисковал сойти на берег уже седобородым. Новая функция Turbo способна значительно ускорить плавание; все же, как и в имитаторах полета, подобной опцией нужно пользоваться очень осторожно, так как она может доставить игроку много проблем.

Одна довольно странная особенность нового интерфейса состоит в том, что хотя играющий и может сохранить позицию, находясь в капитанской рубке, восстановить ее он не в состоянии. Чтобы все же проделать это, игрок должен обязательно выйти из игрового пространства в DOS и оттуда заново запустить игру. Скорее всего, разработчики просмотрели этот недостаток, иначе, трудно найти другое разумное объяснение такому неудобству для пользователя. В капитанской рубке вы можете также попрактиковаться в фехтовании. Для того, кто играет в первый раз, это новшество окажется очень полезным. В оригинальной версии "Пиратов" вы сразу окунались в игру и должны были учиться искусству владения клинком в очень сложных обстоятельствах, в точности по известной методе: чтобы научить кого-то плавать, лучше всего сразу бросить его в самую глубокую часть бассейна.

Фехтовальная часть вообще переделана, и не только в отношении графики. Анимация, изображающая бьющихся пиратов, стала более плавной и передает больше нюансов движения. Если в "Пиратах" дело ограничивалось средним и длинным выпадами шпаги и их было нетрудно отличить друг от друга, то теперь вариантов атакующих ударов больше и от них стало сложнее защищаться. Несмотря на это, продвижение по сюжетной линии происходит достаточно легко. В новом варианте кажется несложным выработать стратегию, позволяющую выиграть все бои, за исключением самых невероятных: например, где один сражается против троих и т.п., – возможно, благодаря тому, что эффективность владения клинком можно тренировать отдельно, а также по ходу множества следующих один за другим боев. Этот шаг в направлении улучшения ролевого аспекта игры через совершенствование умений персонажа очень удачен, но похоже, что он относится только к фехтованию (по крайней мере, никакие другие возможности повысить определенный вид мастерства не упомянуты в руководстве к игре).

В оригинале "Пираты" были игрой, хотя и огромной по размеру, но далекой от совершенства. Некоторые ее разделы выглядели довольно бестолковыми и утомительными. Первое, что приходит в голову в качестве примера того и другого, – это схватки на суше. Здесь игрок должен был руководить одним персонажем, или группой, в бою против защитников города, причем ему давался вид

сверху и его задачей было замаскировать своих людей и выманить противников на гиблое для них место. Искусственный интеллект при этом выглядел просто слабоумным. Сообразительный игрок мог быстро научиться заманивать компьютер в одну засаду за другой, ценой небольших собственных потерь превращая многочисленные силы защитников в ничто.

Можно было надеяться, что в версии "Пираты! Золото!" битвы на суше станут более интересными, однако этого не произошло. Искусственный интеллект несколько "поумнел" (теперь это просто средний тупица), но в целом само действие не выглядит слишком увлекательным. До сих пор боевые отряды не пользуются мушкетным огнем, бои сведены в основном к рукопашным схваткам и обычно вы занимаетесь тем, что укрываете своих людей в засаде и ждете, пока компьютер не пойдет в атаку (хотя иногда вам приходится его выманивать). Кроме того, команды не поддерживаются клавиатурой (вопреки тому, что утверждается в руководстве), а интерфейс мышки ужасно неудобен.

Говоря о неудобстве, следует немного пропесочить и основной интерфейс. В интерфейс мышки добавлены те функции, которые позволяют вести корабль с помощью левой и правой кнопок (вам приходится пользоваться мышью, потому что команды с клавиатуры передаются значительно медленнее). Но как и прежде, некоторые черты этой системы очень неудобны, особенно в интерфейсе "путешествие по морю"/ "путешествие по земле". Как только корабль пристает к суше, команда немедленно покидает борт. Это относится и к незначительным крохотным островам. Вы часто оказываетесь на архипелаге, состоящем из таких островков, или в небольшой бухте, откуда почти невозможно выбраться, потому что корабль все время подходит к берегу и в следующий момент вашим заботам поручается какая-то береговая команда. В довершение добавьте жуткий ветер, когда так качает, что игрок может почувствовать необходимость в собственном кофель-нобеле (крепежном канате).

Кроме некоторых незначительных попыток расширить игровой сюжет – таких, как появление нескольких новых городов на мексиканском и северо-американском побережье, или предоставленной герою возможности жениться не только на дочери губернатора, но и на дочери купца – "Пираты! Золото!" в остальном идентичны игре-предшественнице. Все же в последней версии есть немало такого, что можно предложить новым игрокам и что заслуживает самых высоких рекомендаций. Заслуживает ли это внимания тех, кто знает оригинал, – другой вопрос. Как знать, вероятно, найдутся

такие поклонники прежней игры, которые захотят увидеть свою старую привязанность в новом свете.

"FLASHBACK: THE QUEST FOR IDENTITY" ("РЕТРОСПЕКЦИЯ: ИДЕНТИФИКАЦИЯ ЛИЧНОСТИ")

Strategic Simulations, Inc.
IBM, 285-16МГГц, 1MB RAM, VGA
Защита от копирования: Смотрите документацию

После хита, написанного фирмой Delphine для издателя Interplay Production, "Вне этого Мира", где действие происходило в некоем сверхъизмерении, французский разработчик предложил картину далекого будущего с превосходной ротоскопической графикой и сатанинскими пришельцами, которые явно "вне этого мира". В релизе Strategic Simultations, Inc. "Ретроспекция: Идентификация Личности" главным героем выступает молодой талантливый ученый, сильный спортсмен и хороший парень во всех отношениях. Этот персонаж по имени Конрад Б. Харт обнаруживает, что на землю вторглись пришельцы, обладающие способностью менять свою форму и имеющие намерение истребить человечество. Само собой, от игрока зависит, сможет ли Конрад пережить 200 эпизодов, полных действия, интриги и неизвестности, с тем, чтобы раскрыть тайну иноземных захватчиков и спасти человечество от гибели.

Конрад, страдающий полной потерей памяти, начинает свое приключение посреди густых испаряющих влагу джунглей на спутнике Сатурна Титане. Прежде чем он сможет спасти наш мир, ему нужно восстановить свою личность и вновь раскрыть заговор инопланетян, которые и поместили его в столь необычную среду. Хотя память отказывает ему, Конрад счастливо наделен физическими данными Тарзана и Терминатора вместе взятых, а его снаряжение включает разящий пистолет с бесконечным числом зарядов. Его изящная координация и указательный палец, быстро жмущий на пусковой крючок, понадобятся для борьбы с роботами-убийцами, смертоносными киборгами, коррумпированной полицией и жестокими инопланетянами.

В ходе поиска собственной личности Конрад возвращается на землю, а затем вновь отправляется на родную планету пришельцев. Там судьба нашего мира будет зависеть от быстроты мышления и

остроты рефлексов Конрада. Мастерство, решительность, немного удачи и много записанных в память игровых позиций, возможно, позволят ему преуспеть. Во всяком случае, всегда можно резко остановить игру и начать ее вновь с предыдущей записанной позиции.

На разных уровнях

Густая листва, переплетающиеся ветви и капающая вода создают на первом уровне органическую атмосферу джунглей. Каждая из картинок этой ступени видится в двумерном пространстве с изображенными в профиль фигурами на богатом фоне, связывающем все сцены уровня в одно целое. С прохождением через "джунгли" приобретаются две вещи. Во-первых, игрок получает навык пробежек и прыжков, а также учится избегать или уничтожать вездесущих врагов, возникающий на каждом повороте. Во-вторых, с этого момента начинает разворачиваться сюжет, рассказывающий историю под стать самым амбициозным научно-фантастическим фильмам.

На уровнях под индексами I и II действие происходит в одном из городов планеты Титан Нью Вашингтоне. Город построен под землей, имеет собственное метро, адвокатуру и подвижных обитателей. Вращающиеся вентиляторы, металлические панели и тротуары из стали и бетона вызывают ощущение какого-то стерилизованного компьютерного мира. Только что прибыв из джунглей, Конрад не имеет при себе денег и, чтобы заработать на жизнь, должен выполнить поручения, убить взбунтовавшегося киборга и чудесным образом спасти город от блуждающей электротурбины. Однако играющий вскоре узнает, что билет на необходимый рейс на Землю стоит непомерно дорого и добывать его придется каким-то другим способом. К счастью, одна телепрограмма дает в качестве приза билет на космический корабль до Земли тем игрокам, которые пройдут до конца смертельное шоу в духе Арнольда Шварцнеггера в фильме "Бегущий Человек". После победы над киборгами и роботами-убийцами у Конрада появляется возможность на глазах у галактической телеаудитории выиграть приз за первое место: поездку на Землю.

Земля 2142 года (уровни под индексами IV и V) не слишком отличается от некоторых городских видов сегодняшнего дня. Мрачные бетонные стены, почти неживые деревья и плохо освещенные тротуары. Коррумпированная полиция патрулирует загазованные улицы Вашингтона, готовая пристрелить Конрада при первом же его появлении. Сюжет значительно усложняется после того, как

Конрад раскрывает секретный план пришельцев и их намерение захватить Землю. Этих инопланетян убить не так-то просто: они абсорбируют повторяющиеся удары и меняют свою форму, приводя в замешательство нападающего. Самые ужасные супостаты эти ребята!

На финальном уровне Конрад оказывается перенесенным на родную планету пришельцев, в совершенно другую среду, чем та, что мы видели на Земле. Странным образом окрашенные шары светятся тусклым светом, бросая мрачные тени на землю. Вьющиеся тонкие растения и странной формы скалы окружают тропы, ведущие вглубь этого мира. Игрок вскоре обнаруживает, что уже знакомые пришельцы – не единственные смертоносные существа, с которыми ему предстоит встретиться. От Конрада потребуется много усилий, прежде чем он сумеет разгадать тайну планеты и, таким образом, изменить весь ход истории. Долгой жизни, Конрад! Долгой жизни, Земля! Почаще записывайте в память!

Мелькающие виды и звуки

"Ретроспекция" в графической части действительно превосходна. Каждый эпизод выполнен в тщательно детализированной VGA-графике. Как и во "Вне этого Мира", кинематические сцены служат мостиками внутри сюжетной линии и дают игроку очень нужную передышку между действиями. Но что особенно выделяется на общем фоне, так это плавность в перемещении персонажей. Игра может похвастать производящей сильное впечатление анимацией, которая получена при помощи ротоскопии 24 кадра в секунду – и впрямь, сверхъестественно! Конрад прыгает, катится, вращается и бежит с легкостью и изяществом. Немного воображения, и игроку может почудится игра мускулов под его одеждой тускло-коричневого цвета. Однако превосходная графика не ограничивается изображением нашего героя. Все злодеи наделены теми же плавными движениями. Инопланетяне проносятся подобно устрашающим розовом шарам – с быстротой кошки. Киборги перемещаются точными, как подобает роботам, отрывистыми движениями, затем внезапно превращаются в ускоряющееся расплывчатое пятно, за которым не поспевает ни одно оружие.

Разработчики игры заслуживают дополнительных криков "Браво! Молодцы!" за то, как интересно задействованы объекты окружающей среды в "Ретроспекции". Камни, пароли, удостоверения личности и другие ловкие изобретения разбросаны по всем уровням, и служат для того, чтобы вступать во взаимодействие с другими

персонажами, переключателями, электронными дверьми и лифтами. Во многих местах на экране часто загорается икона "внимание", просто чтобы Конрад не просмотрел какое-нибудь из этих средств.

Игроки, имеющие звуковую плату, будут вознаграждены с самых первых сцен игры. "Ретроспекция" поддерживает платы Sound Blaster, Ad Lib и Roland. Холодящие крики птиц в джунглях, взрывные звуки выстрелов из пистолета Конрада и булькающие всхлипывания умирающих инопланетян передаются при помощи ревеберации через динамики.

Ослепительные ошибки

Однако не все золото, что блестит. И в ювелирной конструкции "Ретроспекции" есть ослепительные ошибки. Неудобство интерфейса – будь то клавиатура или мышка – составляет настоящую проблему и создает для новичков ненужные трудности. Кнопки A и B назначены для определенных действий, однако временами обмениваются между собой функциями. Эта необъяснимая беспорядочность не раз приводила Конрада к гибели.

Другая существенная проблема состоит в отсутствии функции сохранения игры, к которой можно было бы получить доступ в любое время, а не только в специально определенных для этого на каждом уровне местах. Сейчас возможности записать игру разбросаны в беспорядке по всему сценарию, но при этом каждый уровень остается весьма трудным и затяжным. Если игрок уже почти заканчивает один из уровней и игра прерывается, единственное, что может сделать он или она, это начать проходить тот же уровень сначала. В Европе это, возможно, обычное явление, но многих американцев оно вряд ли устроит.

Заключительные кадры

"Ретроспекция" – прекрасная игра, которая вызывает у игрока ощущение реальности происходящего. Сюжет, иногда немного притянутый, все же лучше, чем в большинстве других игр подобного типа. И хотя в ней есть свои недостатки, в частности, проблемы с запоминанием, по игровым качествам она превосходит многих, а ее графика и ротоскопическое движение соответствуют высочайшим образцам. "Ретроспекция" вызовет множество ослепительных улыбок у тех, кому нравятся игры типа "убей их".

RAILROAD TYCOON DELUX ("ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ СУПЕРМАГНАТ")

MicroProse
IBM, 386-16МГГц, 4MB RAM, VGA
Защита от копирования: смотри документацию

Поклонники "Железнодорожного Магната", почтенной стратегической игры, созданной Сидом Майером по прозвищу Цивилизация и фирмой MicroProse, с удовольствием обнаружат, что новая, модернизированная, версия представляет собой не просто косметическую правку оригинала. Хотя "Железнодорожный Супермагнат" в самом деле содержит графику VGA взамен EGA, расширенную поддержку звуковой платы и несколько очень милых обработанных цифровым образом эпизодов, одних только этих черт было бы явно не достаточно, чтобы оправдать новую цену. К счастью "Супермагнат" предлагает еще одиннадцать новых типов локомотивов, два новых континента и несколько дополнительных нюансов в экономической модели.

Помимо обновленных карт Южной Америки, Африки и всех США, введены еще карты определенных исторических периодов в дополнение к основным: две для Восточных и Западных США и одна для Европы. Всего теперь насчитывается шестнадцать различных сценариев, каждый из которых уникален, поскольку с переходом в иное историческое время изменяются как типы поездов, так и ожидаемые размеры доходов от перевозок. Взятые вместе, эти черты значительно повышают игровые качества продукта, по сравнению с оригиналом, и требуют от игрока таких умений, какие под стать опытному магнату.

Еще больше, чем любителей стратегических игр, новые типы локомотивов заинтересуют любителей железнодорожной старины. Паровоз с двигателем 2-4-0 Джона Буля (1830) прославился своей тягловой силой и устойчивостью на поворотах. Глен Атлантик (1890), 4-4-2, применялся почти исключительно во Франции, потому что для эксплуатации этой машины были необходимы комплексные знания, а от французских водителей требовалось сначала получить образование в качестве механика. Гудзон (1920) был незаменим в скоростных перевозках: его максимальная скорость превышала 100 миль в час, правда, вес груза был ограничен 1000 тонн. Северный (1930), 4-8-4, представляет собой самое важное дополне-

ние к игре, так как в те дни он был самым большим и мощным из всех локомотивов, построенных специально для пассажирских поездов. Паровоз Доу-Доу Колорадо (1970) обладал мощностью в 6 тыс. 600 лошадиных сил при односекционном двигателе и был самым мощным тягачом в мире. Кроме того, в игру включены 2-CO-2 GGI (1950), BO-BO Амтрак F40PH (1980), 4-4-0 Класс S3 (1890), 4-6-0 Класс P8 (1900), 4-6-2 4500 Класс (1910) и CO-CO Класс 1020 (1950).

Те, кому понравились стратегические элементы оригинала, обратят внимание, что добавление в сценарий Южной Америки и Африки имеет важное значение, не только ввиду строгих географических ограничений, с которыми сталкивается игрок, но и благодаря типам представленных там экономик. Вы узнаете, что в Африке и Южной Америке созданы экспортные экономики. Как правило, груз доставляется в порт или на фабрику, где из него готовится новый груз, годный к перевозке по существующей железнодорожной сети в любом направлении и, в конце концов, приносящий доход кому-то в другом городе. Игрок откроет для себя, что в чисто экспортных экономиках грузы, доставленные на завод, превращаются в "экспортные товары". Этот тип груза имеет единственный пункт назначения – порт. Поэтому в Южной Америке и Африке весь железнодорожный транспорт, кроме почтового и пассажирского, ездит загруженным только в одном направлении. Далее, поскольку эти континенты столь обширны, а залежи полезных ископаемых сосредоточены ближе к центру земного массива, вы поймете, что обратный прогон из порта к добывающим предприятиям оказывается долгим и невыгодным. Следовательно, в таких условиях создать успешно работающую на продолжительном отрезке времени железнодорожную сеть гораздо труднее, чем в Северной Америке или Европе.

Развитие африканской экономики еще более затруднено непрекращающейся пограничной войной между различными политическими фракциями. Хотя в модели не представлены тонкости военных операций, они в любом случае влияют на решения игрока. В игре эти "чистящие войны" имитируются специальными перевозками военных соединений до определенных станций. Если вам не удается совершить такую необходимую перевозку, станция назначения сокращается до размеров депо, и все сделанные вами приобретения теряются, показывая тем самым, что на нее незаметно был совершен налет мятежных сил. Вы узнаете, что с расширением военных действий экономика меняется и, чтобы удержать ее на плаву, нужно реагировать очень быстро.

В североамериканский сценарий включены налеты бандитов на поезда. Грабители будут пытаться захватить почтовые грузы – точно в духе тех дней. Если на станции, куда движется разграбленный поезд, имеется почтовое отделение, появится 33% шансов, что бандиты будут пойманы и награда в 50 тыс. долларов отойдет дороге игрока.

Ядро экономической модели осталось, по сравнению с оригиналом, почти нетронутым, внесены лишь небольшие дополнения. Например, если цена одной акции дороги, за которую ведется борьба, падает ниже 5 долларов и остается на этой отметке достаточно долго, появляется шанс, что эта железнодорожная ветка будет разрушена и полностью исчезнет из игры. Также после каждого объявления банкротства, процентная ставка, установленная для следующей за тем продажи акций, повышается на 1%. Это означает, что после определенного числа банкротств игрок окажется не в состоянии продать ни одной акции. В новой версии упрощен способ замены вагона. Каждый поставленный на рельсы вагон изначально стоит 5000 долларов. В последствии игрок может менять тип вагонов по своему усмотрению, дополнительная плата взимается только при увеличении их общего числа. Наконец, типы резервных средств и расстояния между местами их нахождения во всех вариантах сценария были изменены с тем, чтобы трудности, с которыми сталкивается начинающий предприниматель в данной области, выглядели более реалистично.

"Железнодорожный Супермагнат" улучшил ставшую уже классической игру таким образом, что она должна понравиться и опытным игрокам, и новичкам. Это стратегическая игра в чистом виде, которая доставит удовольствие даже тем, кого не слишком вдохновляет тема железных дорог.

RULES OF ENGAGEMENT 2
("ПРАВИЛА БОЯ 2")

Impressions Software, Inc.
IBM, 286-16МГГц, 386-33МГГц, 2 MB RAM, VGA, 8 МБ жесткого диска
Защита от копирования: отсутствует

В 1990 году фирма Omnitrend выпустила "Прорыв-2" (Breach 2), тактическую фантастическую военную игру, где игрок выступал командиром эскадры из девяти звездных кораблей. "Прорыв-2" – по-своему неплохая игра, но она была написана не ради нее самой. Omnitrend объявила об инновационном игровом проекте под назва-

нием "Система Смежных Игр" (ССИ). Идея состояла в том, чтобы разработать серию игр, которые бы объединялись в одно целое, образуя беспрецедентный по масштабу игровой мир.

В 1991 году Omnitrend под вывеской фирмы Mindcraft издала "Правила Боя-1" (ПБ-1), где игроку отводилась роль командующего эскадрильей межпланетных кораблей. Эта игра соединялась с "Прорывом-2" таким образом, что когда состыковывались два корабля, игрок получал возможность вести свою команду в бой в системе "Прорыва-2". Так воплотилось первое звено ССИ.

Теперь, с выходом в свет "Правил Боя-2" (ПБ-2), Omnitrend (и ее новый издатель Impressions) расширили систему "Правил Боя", значительно улучшив интерфейс и сохранив возможность соединения с "Прорывом-2" и обещанном в ближайшем будущем "Прорывом-3".

Получение знаний об игре

Открыв коробку, вы найдете три книжечки-руководства. "Руководство по Управлению Флотилией" – это подробный документ на 164 страницах, где превосходно описаны все компоненты игры, не говоря уже об обширных приложениях и всеобъемлющем указателе (что отсутствовало в ПБ-1). Далее идет 22-страничное "Руководство по Обучению" – справочник по стратегии и тактике для начинающих, также снабженный превосходным указателем. Наконец, "Руководство по Стратегии" – документ на 45 страницах, в котором подробно описано, как спланировать выполнение боевой задачи (миссию). Для игроков ПБ-1 не потребуется много времени, чтобы привыкнуть к интерфейсу, так как много элементов привнесено в ПБ-2 из оригинала.

Первое, на что обратит внимание человек, игравший в прежние "Правила Боя", это сильно измененные системы контроля и команд интерфейса. Игроки в ПБ-1 нередко жаловались на путаницу с назначением кнопок, на резкие контрастирующие цвета и жесткую, особого вида систему управляющих панелей. В новой системе используются группы квадратных панелей (на экране они выглядят как квадратные окошки), которые "командир" может выбрать и расположить друг относительно друга самостоятельно. Такая система позволяет запрограммировать четыре конфигурации и затем вызывать их нажатием на кнопку. В ПБ-1 было пять основных панелей: Навигация, Связь, Тактика, Корректировка Данных и Запись Игры. В ПБ-2 эти пять панелей поделены на 26 квадратных окон, обозначающих конкретные функции, и две плашки, каждая

из которых занимает полный экран и объединяет функции прежних Навигации и Корректировки Данных. Подобная структура является самым заметным усовершенствованием игровой системы вообще, поскольку она ставит интерфейс под полный контроль со стороны игрока.

Кроме того, цветовая палитра в игре и на заставке модернизирована под 256-цветный VGA, а интерфейс на сей раз выполнен в трехмерном пространстве. Нефункционирующие в конкретный момент нарисованные на экране панели и кнопки затемняются и приобретают дискретную окраску, чтобы их можно было отличить от ровно окрашенных, то есть действующих. Кнопки смотрятся выпукло и производят впечатление настоящих, издавая в добавок при нажатии ясно различимый звук. Резко контрастирующие цвета прежней версии заменены более тонкими сочетаниями, которые смешиваются в приятную для глаза палитру.

Планируя миссию

Новая игра начинается точно так же, как и ПБ-1. Прежде всего выбирается или создается командир, затем определяется вид военной кампании. Нажатие на кнопку "Make" и запись названия игры приводят объекты в движение. Прежде, выбрав боевую задачу, игрок получал уже готовый флот с капитаном у руля на каждом корабле. Уникальность системы "Правил Боя" определяется личностным компонентом, который присутствует во всех вариантах начала игры (FW, UDP или Alien). Восемнадцать характеристик личности позволяют определить, насколько хорошо данный капитан справится с поставленной задачей и как он (или она) будет взаимодействовать с другими. Этот элемент был значительно усилен в ПБ-2. Здесь игрок должен предпринять развернутое планирование миссии перед ее началом.

Каждый корабль имеет свою ценность в системе Шкалы Ресурсов. По этой шкале корабли подбираются для конкретной миссии, и игрок должен умело сочетать их особенности, чтобы они наилучшим образом проявили себя в бою. На одну игру вам дается 50 кораблей. Некоторые из них можно задействовать в каждой миссии. Когда несколько миссий объединяются в одну кампанию, корабли, потерянные в одной из миссий, не смогут участвовать в последующих миссиях данной кампании.

Как корабли подбираются для похода, так капитаны подбираются для каждого корабля. Здесь внимательно следует отнестись к тем чертам характера персонажей, которые важны в межличностном

общении. Поскольку логично предположить, что в походе кораблям зачастую придется сражаться группами, участники миссии и их командиры должны подбираться со всей тщательностью, иначе несогласованность действий может привести к поражению. Нет ничего более огорчительного, чем безучастно наблюдать, как какой-то корабль во время боя действует сам по себе, или как ловкий в стрельбе капитан пытается навязать свое представление о переговорном процессе в сложной дипломатической ситуации.

На экране под названием "Развертывание Миссии" игрок получает доступ к системе масштабированных морских карт, информации о кораблях, капитанским досье, профилю сил противника и конспективному описанию миссии. На этом экране уже сделаны несколько усовершенствований и еще больше планируется сделать. Как отмечалось, уже вот-вот выйдет третья версия и вслед за ней должна появиться четвертая. Там будет улучшен способ выбора кораблей: переход от экрана к экрану должен совершаться быстрее.

Миссии в новой игре сильно напоминают оригинал. Играющему приходится сражаться с вражескими силами UDP, захватывать сторожевые объекты, нейтрализовывать вражеские корабли, эскортировать их, следить за сохранением собственных боевых сил, и т.п. В ходе некоторых боев, чтобы обеспечить победу, от вас потребуется использовать большое число кораблей, рассредоточенных по разным направлениям. В ПБ-2 включены четыре кампании: Груз Басри (очень легкая, обучающая модель, не имеет связи с ССИ), Операция Второго Пришествия (средней сложности, одно звено связи с ССИ), Миссия Долга (средней сложности, много звеньев связи с ССИ) и Плохой Ветер (высокой сложности, несколько звеньев связи с ССИ). Все кампании, кроме первой, закрыты и войти в них можно только через пароль (чтобы избежать преждевременного подглядывания). Название пароля дается игроку в качестве приза за успешное завершение предыдущей кампании.

Да, мастер!

Один раз за игру вам дается Мастер-Контроль – широкая полоса, идущая от центра экрана вниз. Здесь вы можете выбрать систему квадратных окон или сменить ее на систему разнообразных специфических функций и просмотреть информацию о положении кораблей, состоянии здоровья командующего, времени, оставшемся на выполнение миссии, а также вызвать функцию регулировки скорости игры. Основные кнопки системы предназначены для вызова функций выбора Навигации, Связи, Тактики, Корректировки Дан-

ных, Постановки в Док и Ремонта. Это еще один усовершенствованный компонент интерфейса. В ПБ-1, когда открывался доступ к списку функций, из которых можно было сделать выбор, только несколько позиций видны были в один момент времени на экране, и игроку приходилось просматривать весь список со скоростью три позиции за одно нажатие клавиши. Теперь же новая система использует функцию мгновенного выбора, которая позволяет сделать список гораздо более длинным, и на экране видно сразу большое число позиций. Некоторые меню состоят из нескольких пластов и содержат дополнительные субменю для конкретных функций.

Бой изображается в точности как в ПБ-1. Корабли показаны в виде небольших икон стреловидной формы и обозначены буквами и номерами. Планеты, сторожевые посты и направления движения появляются в виде окрашенных точек и также имеют буквенную и цифровую нумерацию. Разнообразные поля боя выглядят как затененные зоны. Вы найдете, что функции TACFIR (Тактический Огонь) и TACMAN (Тактическое Маневрирование) являются украшением многих батальных сцен.

Прорыв судьбы

Как упоминалось, ПБ-2 может соединятся с игрой " Прорыв-2". Если на экране установок вы активизировали опцию связи с системой ССИ, и до этого программа "Прорыв-2" была инсталлирована в субдиректорий RULES2, то управление эпизодами стыковки кораблей будет осуществляется из "Прорыва-2". Переход из программы в программу совершается почти незаметно, и приводит играющего к окошкам управления боем. Если опция ССИ не задействована, эпизоды стыковки будут разыгрываться в автоматическом режиме компьютером. Игрок не сможет в них вмешиваться и сможет лишь наблюдать за двумя индикаторами, показывающими сколько процентов корабельных систем контролирует та или иная сторона. К сожалению, в "Прорыве-2" видны признаки того, что это не самая современная программа. Графика выглядит достаточно грубо, по сегодняшним стандартам, и многие игроки с более новой звуковой платой посетуют на тишину, которая наступает при переходе в систему "Прорыва". Другим может прийтись не по нраву, что сценарии, написанные для ССИ, занимают больше времени, чем сама миссия. Что же до остальной игры, вы должны решить сами, как поступать с этими эпизодами на борту корабля.

Миссия считается завершенной, когда все ее цели достигнуты. Она также закончится, если выйдет из строя флагманский корабль,

в схватке на борту погибнет командир, флагманский корабль сдастся в плен, останется без команды или выпадет из системы. Кампания завершается, когда ее успешно заканчивает игрок, или вражеская флотилия остается без кораблей, или собственный флот лишается всех кораблей или капитанов. Если что-либо из перечисленного произойдет, игра возвратится в последнюю записанную позицию.

В ПБ-2 добавлены звуковые синхронизированные сигналы. Компьютер женским голосом (система A.N.D.I. – Автоматизированное Уведомление и Сообщение об Опасности) сообщает игроку положение в конкретной миссии. Голос будет звучать тогда, когда вы замените какие-то конкретные установки для корабля, или корабль попадет в тяжелое положение. Поступающие сообщения также повторяются голосом. Он, в самом деле, здорово создает атмосферу реальности происходящего.

Помимо всего сказанного, компонент планирования миссии в ПБ-2 значительно расширен. План кампании можно теперь сконструировать в виде бинарного дерева "победа/поражение", в котором может быть до 511 ответвлений. Игроку дана возможность осуществлять полный контроль практически над всеми аспектами игровой схемы; можно даже создать анимационные вступительные сцены, используя программу PC Animate фирмы Pacific Motion, Inc.

Пожалуй, игровые системы, подобные ССИ, могут оказаться более приближенными к жизни, чем обыкновенная игра. Игру вы покупаете, играете в нее, а потом кладете на полку. Но здесь вам дается возможность создавать сценарии, настраивать игровые элементы и в очень значительной мере осуществлять контроль. Такие игры должны чувствовать себя в вашем компьютере, как дома. Их открытый характер высвобождает творческую энергию. Часто игрок получает от процесса планирования не меньше удовольствия, чем от самой игры, а другие будут в восторге, когда получат в качестве премии дополнительную игру.

Подобно фирме Maxis, известной своими "Software Toys" ("Программными Игрушками"), Omnitred должна завоевать славу в качестве изготовителя "Software Toolboxes" ("Программных Инструментальных Пакетов"). Учитывая безграничные возможности "Правил Боя-2" и заложенные там инструменты планирования миссии, а также степень активности, уже заметной на страницах информационных бюллетеней, можно предположить, что эта игра станет суперхитом года.

VGA PLANETS ("ПЛАНЕТЫ VGA")

Tim Wisseman
IBM, 286, VGA, модем
Защита от копирования: заложена в программе
Число игроков: от 2 до 11

Вопреки тому, что говорит разработчик Сид Майер, у компьютерных игроков все-таки есть друзья. Или, по крайней мере, они не лишены удовольствия разгромить кого-то на расстоянии. За последние несколько лет появились игры, в которых тема освоения космоса представлена в виде программы, где несколько игроков на одном компьютере ведут обоюдные военные действия, а недавно появилась возможность использовать компьютерную сеть, чтобы отдать основную команду "Вперед! В космос!". Однако игры макиавеллианского, разрушающего империи, типа для нескольких участников, связанных модемом, до сих пор отсутствовали, если не считать те, что включались в коммерческую сеть типа GEnie или CompuServe. Теперь же, благодаря усилиям одного создателя преимущественно военных игр из Калифорнии появилась такая игра на космическую тему, которая сравнительно легка для освоения, продается в долевое владение и выдержит сравнение с любой недавно выпущенной продукцией этого жанра.

"Планеты VGA" – это игра об исследовании, осуществлении замыслов и ведении боевых действий на огромном пространстве, состоящем из 500 миров и нескольких дюжин типов звездных кораблей. Игрок может принять на себя роль любой из одиннадцати отличающихся друг от друга рас, сильно напоминающих те, что встречаются в популярных научно-фантастических книгах и фильмах, и обладающих каждая своими специфическими особенностями и классами кораблей. Колониальные миры также могут населять собственные коренные расы, черты которых влияют на развитие размещенных там колоний.

Игра предназначена для подключения к какой-либо информационной системе, но она содержит также средства, позволяющие использовать один компьютер отдельно или образовывать игровую сеть. Чтобы начать игру, вы должны создать новую "вселенную", что сделать весьма просто: достаточно запустить специальную программу, которая дает возможность выбрать из предлагаемого набора рас и установить различные начальные параметры (такие как степень богатства собственного мира, качество минеральных ресурсов, и

т.п.). Затем вы можете подключится к основному компьютеру и загрузить оттуда ваш "ключ". Каждый "ключ" состоит из небольшого файла, содержащего всю информацию, необходимую для того, чтобы переключаться со своей собственной копии программы на общую систему "Планет VGA". После окончания игроки переписывают свои "ключи" обратно в основной компьютер. После того, как все записали свои файлы, или если закончился предварительно установленный лимит времени, главный компьютер запускает программу, которая компилирует все разрозненные "ключи" в единую вселенную, урегулирует все конфликты и заканчивает начатые действия в соответствии с командами игроков, а затем создает файлы для новой группы играющих, отражая новое состояние своего мира. Затем весь процесс начинается сначала.

Экономическая возможность

Экономики, представленные в "Планетах VGA", несложны, но содержат немало тонкостей. Денежные доходы образуются путем сбора налогов с колонистов и с коренного населения, а также в результате продажи продукции, произведенной заводами. Для долгой жизни и процветания планетам обычно требуются строить шахты и заводы и защищать базы. Количество объектов, которое в состоянии построить конкретный мир, зависит от населения, растущего со скоростью, прямо пропорциональной налоговым ставкам. Каждый мир обладает случайным количеством минералов, которых всего четыре, причем один из них служит топливом для звездных кораблей и, следовательно, имеет высокую ценность. Три других применяются в строительстве кораблей, изготовлении торпед и звездолетов-истребителей.

Применение кодов импульсных повторителей для планет и кораблей позволяет игрокам связываться друг с другом, образуя альянсы или включаясь в межпланетную торговлю. Экспансия ограничивается запасами минеральных ресурсов, поэтому те миры, которые считаются богатыми минералами, обычно являются инициаторами "пограничных стычек". Поскольку каждая звездная база может изготовить только один корабль за игру, пополнение флотилии каждого игрока зависит от того, сколько таких баз – по сути, огромных заводов – может он создать и защитить. Однако установлено ограничение: одна база на один мир, – так что освоение космического пространства – это не только хорошая идея, но и необходимость. Обычно для обеспечения звездной базы необходимыми материалами, чтобы она не прекращала производство кораб-

лей, требуется два или три мира. Звездные базы также отвечают за оплату растущей стоимости фюзеляжей, моторов, излучателей и торпедных технологий.

Военная машина

Сам бой происходит либо между двумя кораблями, либо между кораблем и планетой или защищающейся базой, и является весьма несложным. Подобно эпизодам из "Звездного Перехода: Новое Поколение" удобная функция "реагируй после события", позволяет вам наблюдать, как два противника, сойдясь нос к носу, палят друг в друга. После того, как корабли встретились в определенном месте, битва между ними происходит в автоматическом режиме, и игроку ничего не остается делать, как подбадривать их и стонать от досады. Затем поврежденные корабли отправляются обратно на звездную базу в ремонт. Некоторым любителем игр, ориентированных на тактические решения, возможно, это не доставит большого удовольствия, но, вообще, наблюдать за этими действиями довольно интересно. Это все равно, как сидеть у стойки в баре, попивая чертовски хорошее пиво.

Донесение секретных служб

У игры есть очевидные слабые места. Интерфейс несколько простоват, и, кроме того, отсутствует автоматический интеллект, чтобы оппонировать играющим в одиночестве. Процедуры компилирования и защиты от копирования временами могут показаться довольно тягомотными, и если в их ходе допущены ошибки, могут возникнут сложности с программой. Все же все это кажется мелочью в сравнении с тем, что мистер Виссеман предлагает играющей на компьютере публике всего за 15 долларов за одну зарегистрированную копию, тогда как создатели гораздо менее качественных продуктов долевого владения просят за регистрацию 30-40 долларов. (Зарегистрированная версия "Планет VGA" дает пользователю более легкий доступ на 7-10 уровни, где появляется более совершенное оружие, двигатели и больший выбор корпусов кораблей). Что еще более важно, мистер Виссеман, похоже, не прекращает усилия по улучшению своего продукта и откликается на предложения игроков – урок для многих очень прямолинейных компаний, выпускающих программный продукт. Игравшие в "Планеты VGA" предыдущей версии убедятся, что многие недостатки искоренены в новом релизе, что заслуживает всяческих похвал, особенно если учесть огромные

масштабы этой игры. В любом случае, здесь есть два-три характерных штриха, показывающих любовь к самому предмету, что зачастую отсутствует во многих "профессиональных" программах.

Итак, тот, кому нравится исследовать космическое пространство, должен попробовать версию долевого владения "Планет VGA 3.0". Ее можно держать в библиотеках постоянно растущих числом локальных Би-Би-Си, куда легко войти со своими файлами, чтобы сыграть пару игр с друзьями. Конечно, есть и такие, как Сид, которые испытывают (хотя бы в шутку) недостаток в этом товаре (то есть, в друзьях), но они могут всегда пролистать несколько Би-Би-Си, пока перед их взором не выскочит сообщение, информирующее о том, что тут сейчас начнется одна игра. Для еще одного космического Макиавелли всегда найдется местечко.

ARTIFICIAL LIFE PLAYHOUSE, NANOTECHNOLOGY PLAYHOUSE ("ТЕАТР ИСКУССТВЕННОЙ ЖИЗНИ", "ТЕАТР НАНОТЕХНОЛОГИИ")

Wait Group Press Artificial Life:
IBM, EGA, VGA или SVGA, 1,5 МБ жесткого диска,
Windows 3.0 или более поздняя версия (требуется только для LIFE 3000),
дисковод для гибкого диска 5,25 дюйма,
возможна замена на гибкий диск 3,5 дюйма.
Nanotechnology:
IBM, VGA, 3 МБ жесткого диска, дисковод для гибкого диска 5,25 дюйма,
поддерживает Sound Blaster

Если какому-то кинофильму можно посвятить около тысячи слов, то сколько слов заслуживает книга в комплекте со своей собственной программой? Именно такая идея лежит в основе программы фирмы Wait Group "Театр" – серии научно– популярных книг, каждая из которых выпущена вместе с 5,25-дюймовой дискетой, припаянной изнутри к задней стороне обложки. Серия "Театр" заявлена издателем Майклом Вейтом как часть программы, фактически представляющей собой "технологию, которая заменит книги". Согласитесь вы или нет с утверждением Вейта, будто книги "ожидает судьба автомобильной радиоантенны", но знакомство с двумя уже вышедшими частями "Театра" наводит на мысль, что, каким бы образом ни трансформировались человеческие идеи в будущем, потребность в хороших писателях все равно не исчезнет.

Стефен Прата, автор "Театра Искусственной Жизни: Эволюция под Вашими Кончиками Пальцев", приготовил большое интеллектуальное меню, с продуманной сервировкой и восьмью компьютерными программами на десерт, включая две превосходные версии классической игры Джона Конвея "Жизнь". Но если его работу можно считать профессионально сделанным угощением из семи блюд, то вторая книга, "Театр Нанотехнологии: как построить Машину из Атомов", Кристофера Лэмптона больше напоминает экзотическую закуску, которая при более близком рассмотрении оказывается сомнительного происхождения и побуждает пройти на кухню – но не для того, чтобы поблагодарить шеф-повара, а чтобы проверить дату на консервной банке, откуда ее извлекли.

Работа Праты показывает, что концепция выпуска книги вместе с дискетой действительно может сработать, благодаря соединению двух мощных средств образования и информации. Превосходный писатель Прата дает нам хорошо разработанную методику, которая знакомит нас с простыми понятиями, а затем строит на их основе более сложные идеи, описывающие теории многочисленных многоуважаемых ученых. Хотя книга могла бы быть выпущена самостоятельно, она только выигрывает от увязки с набором программ – требующих долевой регистрации или свободных от регистрации, посвященных искусственной жизни (ИЖ-программ) и дающих читателю наглядную оценку теоретических фундаментальных положений, изложенных в печатном варианте.

ИЖ-программы, прежде рудиментарные, написанные на больших ЭВМ, сегодня прочно входят в сферу действия обладающего новыми большими возможностями персонального компьютера. Бабушкой ИЖ-программ была "Игра Жизни", созданная математиком из Кембриджа Джоном Конвеем в 1960 году. Ее правила просты. На двумерной квадратной решетке существует клетка, окруженная восьмью квадратами.

Если два или три из соседних квадратов также содержат клетки, то первоначальная клетка останется жить до следующего поколения. Клетка с числом соседок меньше двух погибнет от одиночества, а та, у которой вокруг окажется больше трех визави, умрет от перенаселенности. В пустом квадрате, окруженном строго тремя живыми клетками, в следующем поколении возникнет жизнь. Вот и все.

Однако, как разъясняет Прата, на основе этих простых правил в зависимости от числа и расположения клеток в начальной позиции при запуске программы возникают сложные и неожиданные ситуации. Некоторые группы клеток просто вымирают, тогда как другие

размножаются – ну, совсем как в жизни! Некоторые "организмы" приобретают стабильный характер, как, например, квадрат, образованный четырьмя клетками, который остается статичным благодаря тому, что каждая ячейка имеет трех соседок, поддерживающих ее в состоянии жизни. Есть и такие структуры, которые достигают состояния динамического равновесия. Простейший пример такой структуры – расположенные в ряд три клетки под названием "паук" или "пульсар". В каждом поколении две крайние клетки умирают, но они не только позволяют сохраниться клетке в центре, но и дают жизнь двум новым, примыкающим к трехклеточному ряду. Так образуется новый ряд из трех ячеек, перпендикулярный предыдущему. Название "паук" присвоено этой структуре из-за эффекта переползания, который возникает в результате постоянно происходящей перегруппировки: от трех горизонтальных клеток к трем вертикальным.

Однако "паук" – это только единичный представитель семейства динамически равновесных колоний, возможных в "Жизни" Конвея; некоторые из них представляют собой огромные пульсирующие образования, которые проходят несколько стадий, возвращаются к своей первоначальной конфигурации и начинают тот же цикл заново. Еще более завораживающе смотрятся "гляйдеры" – динамические конгломераты ячеек, которые будто-бы проплывают сквозь "прутья" решетки, словно амебы по двумерному пруду. И что еще более удивительно, "гляйдеры" могут быть уничтожены стабильными структурами, носящими название "ружей".

Все эти формы вместе с другими образуют настоящий зверинец существ, возникающих из двух простых правил "Жизни" Конвея. Они являют собой примеры "случайного поведения": сложных и непредсказуемых феноменов, возникающих на основе нехитрого набора правил. Прата замечает, что случайное поведение "заставляет ИЖ-программы казаться создателями персонажей для игры, которые затем отпускают их на волю развивать свой собственный сюжет".

"Театр Искусственной Жизни" выпущен вместе с двумя версиями комвеевской "Жизни", каждая из них по своему хороша. "Зеленая Жизнь" поднимает созданный Конвеем оригинал на новую высоту, где украшением служат огромная всеобъемлющая матрица "для шалостей" и цветовое кодирование возраста каждой клетки: от желтого для вновь рожденной до равномерного зеленого для стареющей. Работающая быстро даже на компьютерах со средней скоростью эта программа дает тем из нас, кому приходилось играть в "Жизнь" на миллиметровке, ощущение, сродни игроку в военные

игры, получившему в свое распоряжение мышку взамен игральных костей и картонного игрового поля. Визуальное впечатление для кого-то может иметь гипнотическое действие: вам не приходилось слышать о бедолаге, который занялся игрой в "Жизнь" во время езды по скоростной дороге? К "Театру" также приложена "Жизнь 3000", которая запускается только из Windows позволяет игроку значительно менять правила, заложенные в "Жизни" Конвея. Вместо требуемых для зарождения новой жизни трех соседних клеток, "Жизнь 3000" позволяет варьировать это число от 0 до 8. Точно так же можно изменить правило смерти клетки от "одиночества", что позволяет создать новые интересные миры, где жизнь либо отличается высоким плодородием, либо постоянно балансирует на грани исчезновения.

Симпатичная, однако медленная, программа "Циклическое Пространство" показывает, как неупорядоченное собрание клеток, пожирающих своих соседок, меняя при этом цвет жертвы на собственный, проходит нескольких различных стадий "случайного поведения". Интересно, что типы расчетов, которые использует программа, принадлежат к разряду "плотно параллельной" обработки данных. Еще две программы являются пояснением к теории "коммулятивной селекции", которая посвящена таинству того, как случайные мутации могут привести к возникновению, казалось бы, созданных преднамеренно живых существ.

Описывая книгу Ричарда Докинса "Слепой Часовщик", Прата решил поспорить со старым высказыванием: "посадите в комнату обезьян с пишущими машинками, и при условии достаточного времени они воспроизведут заново все произведения Шекспира". В принципе, это верно. Однако Прата указывает, что компьютеру, который генерирует 8000 случайных высказываний в секунду, потребуется шесть квадриллионов лет для составления фразы "Не многие в величье рождены".

"Теперь примените к этому процессу коммулятивную селекцию", – пишет Прата. – "Как один из способов, можно начать со случайного высказывания и сгенерировать из него 20 производных, каждая из которых немного отличается от оригинала. Затем примените метод селекции и выберите одну из производных, самую близкую к желаемому высказыванию... Тот же самый компьютер, который потратил бы шесть квадриллионов лет для выработки правильной последовательности и достижения цели, при этом методе может закончить работу через 124 генерации, то есть через 0,2 секунды". Программа WORDEVOL, по существу, занимается именно этим, от пользователя требуется только подтверждать свое согла-

сие с определенными последовательностями текста, остальное делает компьютер с помощью метода коммулятивной эволюции (представьте на минуту, сколько бы на это ушло времени у обезьяньего машбюро). Программа BIOMURPHS – это графический аналог того же процесса, генерирующий мутантов из составленных из палочек фигур и обращающийся к пользователю за выбором наиболее приближенных к желаемым "видов". Будучи интересными обучающими инструментами, обе программы приедаются довольно быстро после того, как выполнят свою задачу.

MicroAnts представляет собой очень приблизительную версию программ, использующих мутации и конкурентный отбор, подобно SimLife Максиса, однако она лишена той детализации, сложности и простоты интерфейса. Если у MicroAnts и есть какие-то преимущества, то это короткий обучающий отрезок и превосходная документация, сделанная Пратой.

Еще одна программа, Gene, иллюстрирует взаимодействие растительных и животных популяций, включая генетические мутации, которые управляют движениями животных. К сожалению, управляющие параметры задаются через неуклюжий интерфейс, требующий создания текстовых файлов в формате ASCII. Все, кому нравятся подобные программы, наверняка, выберут SimLife.

Примечание: Прата выполнил свою задачу, и благодаря ему читатели его книги проникают в волнующую сферу искусственной жизни.

"Театр Нанотехнологии: Построение Машин из Атомов" Кристофера Лэмптона могла бы быть столь же хорошей, как книга Праты, если бы автор потратил достаточно времени на исследование темы. Между тем, это едва ли больше, чем некритическая компиляция заоблачных идей одного мечтателя, Эрика Дрекслера, директора Института Прогнозирования в Паоло Альто. Дрекслер также написал предисловие к книге и осуществил техническую редакцию.

Если встать на точку зрения Дрекслера, наномашины могут делать все: от омоложения и удаления углекислоты из атмосферы до решения проблемы голода в мировом масштабе. Философия, лежащая в основе всей работы, состоит в том, что миниатюрные механизмы способны делать то, что недоступно приспособлениям обычного размера. Это напоминает фантастический роман 30-х годов, в котором не микроскопические, а, наоборот, гигантские машины решают все человеческие проблемы.

Каждая глава в книге Лэмптона предваряется и заканчивается тем, что определяется как плохая научная фантастика. В одном

сюжете рабочие размышляют, что им сделать с избытком грязи и в конце концов решают "накормить" ею наномашины, которые способны расчленить нечистоты на атомы и преобразовать их во что угодно, начиная с бакалейных товаров и кончая шарами для игры в кегли. Бульдозерист высказывает пожелание организовать новую сеть гольф-клубов, и через несколько мгновений она возникает из грязи. Рабочие перестают жаловаться на слишком большое количество "повешенных" на них наномеханизмов, а один реакционер говорит: "Моя жена предупредила, что если я принесу домой хотя бы еще один кегельный шар, она запустит им в меня". Нам остается только гадать, чем выплачивают зарплату рабочим из человеческой расы, и, вообще, зачем они нужны в этом утопическом "нанобудущем".

Наномашины самовоспроизводятся (то есть это машиныНоймана), обладают способностью к восприятию среды путем "диффузии" и снабжены искусственным интеллектом – все это "штучки", которые недоступны проектировщикам в макромасштабе. Очевидные технические вопросы просто оставлены в стороне. Что они используют в качестве энергии? Возможно, ядерный синтез также принадлежит к кругу проблем, решаемых более просто на микроуровне.

Объединенная в одно целое программа представляет собой обычное скучное меню из графических изображений, самое амбициозное из которых – изобретение Рюба Гольдберга, сконструированное из работающих на атомном уровне механизмов, ремней и "универсального ассемблера", то есть приспособления, похожего на подвижный глазок микроскопа.

Очевидно, что эти наномашины химическим путем захватывают атомы, а затем без видимых усилий отпускают их – как они это делают, нам не сообщают. Почти в самом конце книги, в разделе, озаглавленном "Возможна ли Нанотехнология", наконец, звучат голоса скептиков. Мы узнаем, что один инженер из компании Hewlett-Packard в журнале Science назвал Дрекслера "психом".

Однако мы также узнаем, что Дрекслер написал книгу, "почти недоступную" для непрофессионального читателя, где нанотехнология описана с использованием "потрясающих технических деталей". Далее Лэмптон пишет: "Подвергнется ли она (книга) критике, и на сколько эффективной будет эта критика, трудно сказать сейчас, когда пишутся эти строки".

Очень жаль. Поскольку ученые в некоторых институтах уже добились настоящих, хотя и не столь сенсационных, успехов, создав в действительности микроскопические механизмы, оси и даже бата-

реи. Книга, посвященная этим разработкам и рациональным предположениям об их будущем развитии, была бы куда более занимательной и, конечно, заслуживала бы больше доверия.

AIR DUEL
("ВОЗДУШНЫЙ БОЙ")

MicroProse
IBM, 286-16 МГГц, 1 MB RAM, VGA/MCGA, 9 МБ жесткого диска
Защита от копирования: смотрите документацию

"Дело в человеке, а не в машине", – любил повторять генерал Чак Йегер, легендарный американский летчик-истребитель. В новом английском имитаторе полетов "Воздушный Бой", дистрибуцией которого занимается фирма MicroProse, у игрока появляется возможность проверить правоту приведенного выше смелого высказывания.

В "Воздушном Бое", выбрав любое из семи мест действия, вы поднимаетесь в небо на одном из известнейших в истории истребителей: Сопвит Кемел, Фоккер Dr.1, Спитфайер Mk.II, Bf 109E, F-86, МиГ-15, F-4J, Фантом II, МиГ-21F, Хэрриер FRS.1, Мираж III, F-16A и МиГ-23S. В боевых вылетах участвуют еще семнадцать самолетов, которые, хотя и не управляются игроком, все же являются частью военной истории. Шесть больших глав в развитии военной авиации переданы в сюжетах о Первой и Второй Мировых Войнах, о войне в Корее, Вьетнаме, Сирии и на Фольклендских островах, причем вы можете принять любую сторону (всего вам дается 12 боевых вылетов). У играющего также есть возможность выбрать произвольный воздушный бой против максимум пяти контролируемых компьютером самолетов или сражаться один на один с другим игроком. В отличие от многих имитаторов полетов, здесь вы можете испробовать самолеты разных военных эпох в сражении друг с другом. Наверняка, большинство играющих без труда подобьют сотни МиГов, когда сами они управляют F-16, однако как будут обстоять дела в сраженье против Спитфайера? Или Фоккера? "Воздушный Бой" даст вам возможность проверить это.

Произвольное ведение боя

"Воздушный Бой" – это "произвольный" имитатор, который лучше всего подходит тем, кто не любит рыться в описаниях в триста

страниц или продираться сквозь дюжины функций лишь за тем, чтобы выпустить ракету. Сверхмощные модели истребителей очень легки в управлении, поскольку у них нет вибрации, потери скорости, броска в "штопор", стопор-чеки и т.п. Правдоподобие вооружения, в основном пулеметов и пушек, также приносится в жертву игровым качествам. Кроме того, на экране конфигурации вы можете изменить некоторые детали, приведя их в соответствие вашему уровню мастерства и аппаратным возможностям компьютера.

Если изображение ландшафтов в "Воздушном Бое" производит не слишком большое впечатление, то самолеты в своей массе, напротив, выполнены очень искусно. По сути, лишь самолеты из "Красного Барона " и "Бьющего Командира" выглядят лучше. Особенно хороши Хэрриер и Спитфайер, без сомнения, английские разработчики уделили им самое пристальное внимание. Изображения дыма и ракет – самые лучшие из тех, что приходилось видеть до сих пор. Отлично прорисованы фюзеляжи машин, каждый самолет выглядит как отдельное произведение искусства. Может быть, некоторые из вас не обратили внимание на то, как просматривается горизонт сквозь искусственный гироскоп, однако это высший класс! Также превосходно выполнены вступительные эпизоды и сцены окончания каждого боя, некоторые из них можно сравнить с картинами из Смитсонианского Музея Воздухоплавания.

Большой диапазон точек обзора во время полета включает почти все промышленные стандарты. Для того, чтобы игрок наилучшим образом ориентировался в ситуации во время воздушного боя, дана также функция "Верхний Дисплей", очень напоминающая подобную функцию из игры "Фалькон 3.0". Кроме того, такая жизненно важная информация, как курс движения, высота и скорость полета, постоянно находится на экране на уровне глаз, во всех машинах – совсем как на верхнем дисплее настоящего современного реактивного самолета. Эта и другие опции делают "Воздушный Бой" весьма похожим на программу "Воздушная Битва Йегера".

Что особенно связывает две упомянутые игры, так это возможность свести в бою все имеющиеся в распоряжении игрока самолеты один против другого. Используя функцию "Что если...", можно вывести Спитфайер против Bf-109, F-16, Фоккера Dr.1, Миража III и F-86 во время одного и того же боевого вылета. Возможность сражаться сразу против пяти разных машин, принадлежащих к различным поколениям, безусловно, усиливает остроту игры. Функция "Что если..." позволяет создать любое сочетание, так что игрок волен сам выбирать, выйти ли на бой в самых сложных условиях, или, наоборот, провести более легкий рейд. Для тех, кого не слиш-

ком увлекает стихия сражений, предусмотрена функция "Свободный Полет", где вы можете просто подняться в воздух для пробного полета. Для этой цели неплохо сгодится Хэрриер, так как на нем можно поэкспериментировать с вертикальным взлетом, не опасаясь вражеского истребителя.

Назад, к чертежной доске

Большинство игроков не станут оспаривать тот факт, что "Воздушный Бой" предлагает несколько новых, даже весьма оригинальных, функций. К сожалению, очень скоро после начала первой игры вы столкнетесь и с некоторыми проблемами.

Например, на компьютерах системы 486/66 МГГц VLB, отличающихся хорошими игровыми качествами, вы с удивлением обнаружите, что смена экранов происходит относительно медленно, а модели самолетов выглядят какими-то "ракоподобными". Даже установив все функции на самые первые позиции, не удается добиться от "Воздушного Боя" такой же ровности, что присутствует в "Фальконе 3.0", "Воздушной Битве Йегера" или "Воздушном Воине SVGA". "Воздушный Бой" также был испробован на 386SX/10 МГГц: результатом стало значительное снижение скорости смены экранов. Можно себе представить, какое разочарование ждет игроков с компьютером 286/16 МГГц - тем "минимумом", который заявлен фирмой MicroProse в документации.

Авиационная радиоэлектроника показана в "Воздушном Бое" слишком обобщенно и неправдоподобно. Отсутствие системы "Постоянно Просчитываемой Точки Нанесения Удара" (ППТНУ) – возможно, самой существенной разработки в истории истребительной радиоэлектроники – является серьезным препятствием. Без ППТНУ использование пушек в ближнем, критическом воздушном бою становится упражнением в раздражительности. Очень слабый трассирующий эффект только усложняет проблему. Хотя ракеты класса "воздух-воздух" присутствуют, они либо оснащены устаревшими тепловыми поисковыми системами, бьющими "в хвост", либо управляются только с помощью радаров. В обоих случаях их очень легко отвести от цели. Тем не менее, самолеты, оснащенные ракетами радарного типа имеют преимущество, так как им не обязательно заходить в хвост противника, чтобы сработал пусковой ракетный механизм.

Фоккер: 5, МиГ: 0

Насколько хорош Фоккер Dr.1, побеждающий пять МиГов-15 сразу? Просто превосходен – в "Воздушном Бое". Однако разработчики, утверждающие, что их Искусственный Интеллект очень сложен, явно забыли научить его держаться подальше от земной поверхности. Просто ведите свой самолет на небольшой высоте или даже приземлитесь, и вы увидите, как управляемые компьютером истребители начнут шлепаться один за другим на землю. И пока они все не свалятся, компьютер еще устроит настоящую воздушную комедию, сталкивая их в воздухе или затеяв между ними перестрелку. Маневры искусственного интеллекта ограничены: он редко использует вертикальные движения и часто устанавливает несложный режим полета кругами. Его слабость делает самолеты, ведомые компьютером, также уязвимыми для ракет в тех случаях, когда оппонирующий вам игрок легко бы от них увернулся.

Грозная дюжина

Даже начинающий игрок может завершить все предлагаемые 12 боевых вылетов за один уикэнд. При отсутствии функций планирования развернутой кампании, записи полетов или стратегической разработки каждой миссии потребность в повторных играх с программой "Воздушный Бой" вряд ли будет высокой. Хотя игрок и может немного варьировать условия полетов, меняя цели и способ действия управляемых компьютером самолетов, это обстоятельство вряд ли способно надолго удержать его интерес после одного-двух сеансов. Если у вас нет партнера, с которым можно было бы провести несколько дуэлей один на один, "Воздушный Бой" очень скоро рискует превратиться в вашу поставку для книг по цене в 60 долларов.

Все же, при всех недостатках "Воздушного Боя", опция игры с партнером способна во многих случаях спасти его репутацию. К сожалению, здесь тоже не обходится без проблем. Известен случай, когда оппоненты, успешно игравшие в "Воздушного Воина SVGA" и в "Фалькон 3.0" по модемной связи, были выбиты из колеи "Воздушным Боем". Все возможные способы связи были испробованы – безуспешно. Звонок представителю MicroProse также не принес результатов: не было найдено никакой явной причины, препятствовавшей соединению через модем. Однако представитель напирал на то, что ему не доводилось слышать о подобных проблемах от других игроков. Возможно, то был уникальный случай, который так и останется без ответа. К счастью, наши игроки, используя нуль-модем-

ный кабель успешно соединили физическим путем свои компьютеры. Хотя игра потеряла свою красочность, опция дуэли один на один работала превосходно.

Отсутствие самоуправления

При наличии на рынке большого выбора разных управляющих приспособлений возможность вести игру в "Воздушном Бое" при помощи только одного единственного джойстика и/или клавиатуры разочаровывает. Для игр, которые не столь сложны, становится уже нормальным производственным стандартом снабжать их самыми разнообразными опциями управления.

Появись "Воздушный Бой" года два тому назад (по иронии судьбы, его именно несколько лет тому назад и ждали, вместе с "Планетами Славы" фирмы Activision), он имел бы вдохновляющий успех. При нынешнем положении дел он, возможно, найдет отклик у начинающего игрока в имитаторы полетов или у фаната джойстика, хватающего попросту каждую новую игру. Остается сожалеть, что из Европы вновь пришел продукт, который не вызовет большого энтузиазма, несмотря на стандартные "неплохо", "весьма похоже", "не хуже, чем...". Чтобы добиться успеха на современном рынке имитаторов полетов, каждый продукт должен нести нечто новое или быть лучше прежних. "Воздушный Бой" не плох, но ясно, что он не новее и не лучше.

CONQUEROR FOR WINDOWS ("ЗАВОЕВАТЕЛЬ ПОД WINDOWS")

Elpin Systems
IBM с Windows, 386 или выше, 4 МБ RAM, VGA, 4 МБ жесткого диска,
Windows 3.1 улучшенная версия,
от 1 до 4 играющих: 2 – в режиме игры один на один через модемную связь,
4 – в режиме игры через сеть
Защита от копирования: смотрите документацию

"Завоеватель под Windows" – почти что великая игра. В ней присутствуют засекреченные территории, производство и сложные карты. Игроки создают в городах новые армии, расплачиваясь временем в качестве штрафа за создание более сложных подразделений. В ней почти в 50% случаев задействован искусственный интеллект, имеется опция модемной связи, создающая еще более интересные воз-

можности. Да, это почти великая игра. По сути, она очень близка к "Суперимперии".

Любой танк, какой пожелаете, но только черный...

Для опытного игрока в военные игры "Завоеватель под Windows" покажется чем-то вроде задания починить автомобиль с помощью только отвертки и молотка: дело, в принципе, выполнимое, но хотелось бы все-таки иметь больше инструментов в своем распоряжении. Вам дается один единственный вид пехотного полка, один единственный тип танка, один класс самолета и корабля. Вот и все.

Более того, характер местности минимально влияет на развитие событий. Пересечение водоемов покоряются только кораблям и самолетам. Последние могут также перелетать через горные перевалы. Танки опережают пехоту не только на всех равнинах, но и в лесах. Независимо от размеров полей на них выращиваются всегда одинаковые урожаи, и на всех богатых ресурсами площадях земли добывается одно и то же количество полезных ископаемых.

Откровенно говоря, экономическая система могла бы преспокойно вообще отсутствовать в сценарии. Хотя игроку приходится уделять ей некоторое внимание, от него не требуется никакого планирования, и вообще углубляться в раздумья на сей счет большой необходимости нет. Вы просто устанавливаете параметры так, чтобы продуктов и полезных ископаемых хватало для городов и войск, а излишки расходуете на строительство новых городов и армий. Единственная трудность, с которой вы можете столкнуться в управлении экономикой, возникает тогда, когда вы захватываете слишком много вражеских городов. В этот момент ваши финансы могут не выдержать потока счетов на оплату восстановительных работ в этих городах. А вы, наверное, думали, что поражение обходится дороже, чем победа? С другой стороны, этому факту можно найти историческое оправдание: США, между прочим, не раз приходилось перестраивать экономики своих бывших противников.

Модемная война

Здесь есть несколько интересных функций, в частности, в режиме поединка с другим игроком. В программе использована система одновременного перемещения, которая делает игру через модем более быстрой, чем в других продуктах такого рода, включая "Суперимперию". Это превращает игру в судорожные попытки выдви-

нуть вперед свои атакующие силы как можно быстрее, после чего вы, ожидая, пока приблизится противник, создаете дополнительные укрепления и подтягиваете резервы. Функция модемной связи работает более ровно, чем во многих других программах (хотя при конфигурировании встроенных модемов устаревшего образца придется повозиться). Игроки без проблем посылают сообщения друг другу, игра развивается быстро, и ждать ответа приходится совсем недолго, если только соперник вдруг не замрет на некоторое время, обнаружив ваши ударные силы, только что внезапно нарисовавшиеся у самого въезда в его город.

Даже ребенок сможет в это играть

Несмотря на крайнюю простоту задачи, в "Завоевателе под Windows" присутствует хорошее игровое начало. По мере развития событий, с переходом от уровня к уровню, от вас для победы требуется все большее внимание и настоящее мастерство. При этом игра столь абстрактна и ясна, что даже совершенный новичок способен быстро ухватить основные приемы и начать неплохо разбираться в деталях.

В действительности эта программа так похожа на "Суперимперию", что их стоит немного сравнить. В "Суперимперии" можно в самом начале выбрать такую опцию, которая хорошо послужит цели создания игрового азарта: это может быть, например, установка "сверхсложный уровень". При этом эта игра остается достаточно простой и поддается даже новичку, как и "Завоеватель под Windows". В обоих продуктах присутствует возможность модемной связи, хотя в "Завоевателе под Windows" добавлена опция игры через локальную сеть, предлагающая новые привлекательные режимы.

Последуйте совету и... проиграйте

В начале игры вы владеете одним городом. В нем находится одно подразделение пехоты и один танк. Ваша ближайшая цель – исследовать новую территорию и использовать ее ресурсы для построения вашей экономики. На этой стадии жизненно важно охватить как можно большее пространство. Для этого вам нужно немедленно переориентировать городское производство с создания армий на выпуск танков. Так как танки в два раза быстрее других сухопутных родов войск, они в состоянии разведать вдвое больше потенциальных ресурсов. Таким образом, вскоре становится ясным, что способ-

ность танков быстро осваивать новые земли перевешивает по значимости возможность быстрого создания пехотных формирований. Если игрок ничего больше не делает, кроме исследования территорий, ему достаточно девяти "ходов", чтобы с одним танком добиться большего, чем со всей пехотой. В защите пехота не уступает танку, но в наступлении она вдвое слабее. Вообще, трудно сказать, где еще можно использовать преимущества пехоты, кроме построения оборонительных рубежей.

С развитием игры возрастает значение самолетов. После того, как вы привели в порядок вашу экономику, появляется необходимость в обнаружении противника и нанесении ему ударов. Самолеты могут облететь все земли. Поднять в воздух можно до восьми машин, независимо от того, сколько наземных полков стоит за ними. Следовательно, самолеты значительно усиливают армию в момент наступления. Они также имеют наибольшую из всех родов войск эффективность в атаке. В руководстве ясно сказано, какую наступательную и оборонительную ценность имеет каждое подразделение. Однако там ничего не говорится о том, как происходит бой. Правда объяснено, что преимущество одного игрока над другим базируется на отношении суммарной ценности войск атакующей стороны к такой же оценочной сумме сил защитника, однако при этом не сказано, в каких цифрах рассчитываются потери нападающего. После звонка на фирму-разработчик удалось выяснить, что шансы на победу нападающего и защитника пропорциональны цифре суммарной оценки их армий. Если силы атакующей стороны оцениваются числом 10, а обороняющейся – числом 5, то у первой в два раза больше шансов выиграть бой. О чем в руководстве говорится совсем невнятно, так это о том, что игрок, проигравший бой, лишается одного из своих подразделений, после чего перевес одних сил над другими заново пересчитывается компьютером, и так происходит до тех пор, пока одна сторона не будет уничтожена полностью. Точно так же, игрок, имеющий преимущество, может лишиться какого-то из своих полков. В ходе большой битвы обе стороны, как правило, несут потери.

Бой разгорается. Но не перепутайте, какая армия – ваша

Такая система ведения боя и оценки воюющих сил в большинстве случаев оказывается в пользу атакующей стороны. Да, пехота в защите ценнее, чем в нападении, но это лишь потому, что она почти ничего не значит для атаки. Поскольку и бронетехника, и самолеты

имеют значительно более высокий атакующий, чем оборонительный потенциал, для игрока жизненно важно в генеральном сражении выступить в роли нападающего. Система одновременного передвижения делает это обстоятельство еще более значимым. Так как оппоненты обычно не слишком охотно уступают очередь друг другу, выстрела можно ждать в любой момент. Играя с компьютером, можно рассчитывать на небольшую паузу в начале каждого "хода", которая позволяет быстро собраться и наброситься на соперника, то есть в данном случае на искусственный интеллект. Однако в сраженьи с другим игроком не теряйте бдительности.

Карта затрудняет ваши действия. Мир игры значительно больше того, что охватывает экран в определенный момент времени, даже если вы используете самые экстравагантные возможности Windows. На последних стадиях игры бои могут происходить во всей районах на карте, что сводит возможность успешно контролировать одновременно все фронты к минимуму. По сути, даже и без генерального сражения нетрудно забыть о существовании некоторых более удаленных подразделений. Они могут простоять в бездействии несколько "ходов" подряд, пока вы, наконец, не бросите взгляд в их сторону. В руководстве можно найти описание нескольких функций, облегчающих процесс игры. Нажатие "SHIFT" и "ALT" в сочетании с другими назначенными для определенных действий клавишами дает вам возможность более эффективного управления своими силами. Но разве обычно программы под Windows не предлагают систему управления через специальные иконы и/или мышку? – спросите вы. Горячо, но все же остаетесь без приза.

"Фишка, вперед!" и военные игры

Бывает, что даже азартному карточному игроку вдруг захочется расслабиться и сыграть в настольную игру типа "Фишка, вперед!". Для любителя военных баталий "Завоеватель под "Windows" может показаться такой же расслабляющей игрой. Она не настолько сложна, чтобы на нее ушли все силы, она не слишком затянута, здесь каждый может поставить перед собой свою цель и добиться ее, и вам не обязательно оканчивать военный колледж, чтобы овладеть ее премудростями. Для новичка она может оказаться неплохим первым опытом, но такому начинающему игроку неплохо знать, что есть другие военные игры, которые, возможно, обеспечат лучший тренинг и доставят больше удовольствия – если им посвятить побольше своего досуга.

HIGH COMMAND
("ВЫСШЕЕ КОМАНДОВАНИЕ")

Three-Sixty
IBM, 386 SX, 3 MB RAM, VGA, мышь
Защита от копирования: смотрите документацию

"Высшее Командование" – это переработка версии имитатора Второй Мировой Войны в Европе, выпущенного в 1992 году. Грег Картер и Джо Ноннаст из фирмы Colorado Computer Creations создавали оригинал в свое послерабочее время и в итоге выпустили вполне приличную игру. Поскольку создатели были любителями военных игр и программистами, но не были при этом художниками, конечный продукт по его внешнему оформлению получился ниже уровня принятых рыночных стандартов. Издатель военных игр компания Three-Sixty заинтересовалась основными идеями, заложенными программистами, и внесла свою лепту в графическое переоформление программы, чтобы довести ее до современного уровня и заняться ее реализацией под своей эгидой.

Упаковка, в которой подается "Высшее Командование" красноречиво говорит о том, чему научились издатели компьютерных игр за последнее время. Надпись на коробке тиснеными буквами скромно сообщает: "Сногсшибательная графика SVGA!", – и действительно, если вы ее увидите, она, без сомнения, произведет на вас впечатление. Она в значительной степени передает общий характер, присущий настольной военной игре. Первое, что должно поразить игрока, это интерфейс, в котором контрольные кнопки оформлены на экране таким образом, что сделали бы честь какой-нибудь панели управления из имитатора звездных полетов. Конечно, игрок, привыкший к старомодным военным играм, испытал бы меньшее потрясение, если бы интерфейс состоял из привычного "раскладного" меню, – и в программном отношении оно бы потребовало минимальных затрат. Однако сложность этой игры практически вынуждает вас начать с упражнений, и вы вскоре обнаружите, что новый интерфейс, стоит только к нему привыкнуть, оказывается более быстрым и эффективным в управлении, чем наши прежние "раскладные" друзья.

Первое упражнение посвящено вторжению немцев в Польшу, что в философском смысле оправдано, так как с этого события и началась Вторая Мировая Война. То что этот прием уже использовался прежде – самый последний пример: "Авианосцы на Войне" с их учебным эпизодом в бухте Pearl Harbor – служит доказательством основательности самого подхода. Все упражнения, по сути,

представляют собой головоломки, которые необходимо решить, поскольку тот, кто их пропустит, окажется плохо подготовленным к основной игре.

Само по себе развертывание программы напоминает настольную игру компании Avalon Hill "Третий Рейх" и немного программу фирмы ADG "Мир в Огне". Объявление войны, варианты политических решений и нанесение ударов – все это уже встречавшиеся виды действий, и для тех, кого разочаровал "Третий Рейх", здесь они покажутся, и впрямь, неплохой новостью. Кроме того, в игре присутствуют вообще все элементы различных военных, экономических и политических имитаторов, посвященных европейскому театру действий во Второй Мировой Войне. Но, конечно, главный вопрос в том, соответствует ли "Высшее Командование" тем высотам, на которые претендует? Одна странность состоит в том, что программа совершенно очевидно подразделяется на военный, политический и экономический имитаторы, причем вы можете отдать любую из этих сфер в подчинение своему компьютерному "вассалу". Набив себе поначалу шишек, игрок вскоре научится понимать, когда стоит пустить компьютер "в свободное плавание", а когда требуется собственное вмешательство, скажем, чтобы убедиться, что повержена Турция и что необходимые поставки вовремя отправлены на фронт. Хотя компьютер может действовать не совсем так, как это бы сделали настоящие подчиненные, масштаб событий, которыми он руководит, соответствует большой военной стратегии, и если им пользоваться правильно, он значительно ускорит игру. Вы можете выбрать: играть ли вам сразу за несколько "голов", или быть единственно главным стратегом и руководить страной в области экономики и политики, отдав тактику на поле боя на усмотрение компьютерных "генералов".

Разумеется, истинный военный игрок никогда не выпустит из своих рук боевые действия и будет приятно удивлен той легкостью, с которой интерфейс позволяет управлять маневрами и сражениями. Более того, в ваше распоряжение отдаются еще специальные подразделения, такие как морской флот, стратегическая авиация и даже невидимые субмарины, придающие "Высшему Командованию" подлинное историческое правдоподобие. Слава богу, воздушная и морская системы на сей раз сложнее, чем были в "Третьем Рейхе", и освоить их теперь не так просто. Но если какой-нибудь средней руки игрок в самом деле решит взять на себя труд узнать нечто большее об игре – то есть (только представьте!) займется чтением документации, – ему, скорее всего, понадобиться аспирин от головной боли. Проблема в том, что разработчики поставили

перед собой благородную цель: предоставить пользователю "Высшего Командования" всю информацию, какую содержала бы подобная настольная игра. Ошеломляет не только сам объем данных, но и стиль изложения – точно в духе "моих самых любимых рассказов о математике". Все, что должно включать в себя описание систем ведения боя, это карты и таблицы, которые в "Высшем Командовании" имеются, а также примеры игры – их-то, кроме как в упражнениях, не найти нигде. Вместо этого мы получаем следующее: "Эти потери равняются одному проценту от квадратного корня из отношения наступательного фактора атакующих самолетов к средствам противовоздушной обороны защитников. Данные потери не должны превышать 5%". Если, конечно, сегодня не четверг и не полнолуние...

Точно такими же умопомрачительными выглядят игровые эпизоды, способные составить конкуренцию "Тихоокеанской Войне". Хотя они вполне логичны и не лишены реализма, вас все же не покидает удивление, почему бы их было не подсократить немного, чтобы ускорить ход событий. Люди из Tree-Sixty благоразумно не стали печатать последовательность сцен на обратной стороне коробки – это бы точно отпугнуло потенциальных покупателей. Фанаты систем управления, считающие, что "Цивилизации" не достает некоторых контролирующих функций, найдут в "Высшем Командовании" прекрасное и достойное воплощение своих чаяний. Но если вы обычный игрок, вам, прежде, чем вы научитесь нормально руководить течением игры, придется употребить нечто вроде сэндвича с тунцовым салатом – такого многослойного, что трудно сказать, какие из его ингредиентов вообще поддаются пищеварению.

Однако больше всего обескураживает то, что несмотря на самое трепетное внимание к историческим деталям, "Высшее Командование" остается в большей степени игрой, чем имитатором. Где моральные нормы – как для отдельных частей, так и для целых стран? Где кошмарные бомбежки? Атомная бомба не применялась в Европе, зачем включать ее, ну, а если она все же есть, почему не заставить Союзников предпринять специальный рейд по прекращению германских экспериментов с тяжелой водой? Почему все бойцы в обороне автоматически загоняются в траншеи? Как насчет отдельных правил для боев в городах за каждый дом? Ответ, конечно, таков, что каждая игра, как и каждая книга, имеет свою основную цель. Игры, подобные "Третьему рейху" при своем первом появлении страдали несколько туманным изображением картинки на экране, однако завоевали большую популярность благодаря тому, что им было, что сказать. "Высшее Командование" пытается быть все-

объемлющей моделью Второй Мировой Войны, совсем как ее предшественницы - настольные игры, у которых она унаследовала и многие проблемы. Искусственный интеллект разносят в пух и прах, прежде всего потому, что он не способен противодействовать эксцентричной и анти-исторической стратегии со стороны игрока. Компьютерный противник явно сильнее в защите, чем в атаке, кроме того, он не слишком хорош на экономическом уровне и способен преподнести сюрпризы в дипломатии. В сравнении, скажем, с программой "Шахматный Мастер 3000" искусственный интеллект данной игры выглядит просто нелепым. В шахматах или других, даже совсем простых, продуктах, типа "Рискуй!", он поддерживается запрограммированной библиотекой "лучших ходов" и/или дебютов. В "Высшем Командовании" игровое поле, однако, в 20 раз больше шахматного, и компьютеру при этом еще приходится координировать генеральную стратегию своих военных, экономических и политических планов (в значительно большем объеме, чем простое размещение ресурсов). То, что он в этих условиях вообще способен вести игру, заслуживает похвалы, хотя есть игроки, которые уже в самом начале были буквально задавлены неохватным масштабом "Высшего Командования".

Разнообразие опций также способствует увеличению игрового времени. Скажем, возможность вторгнуться в Россию, невзирая на погодные условия, выглядит неисторично, но, может быть кого-то привлечет эта блиц-атака государств Оси "Берлин-Рим". Допускается даже, что Япония выигрывает Тихоокеанскую Войну и что соответственно людские и экономические ресурсы Союзников истощаются. Из всех предлагаемых функций особенно рекомендуется использовать "Скрытое Развертывание", так как она служит хорошей поддержкой для игрока и создает превосходное чувство нерва в бою, особенно в момент нападения амфибий. Все же тот факт, что функция "Скрытого Развертывания" дает столько дополнительных возможностей говорит, о принадлежности "Высшего Командования", скорее, к военным играм, чем имитаторам. Судите сами: во Второй Мировой Войне разведка была поставлена лучше, чем во всех предыдущих войнах, включая разведку с воздуха в масштабах, никогда доселе невиданных. Код ULTRA был расшифрован Союзниками, повсюду были засланы шпионы и партизаны. С точки зрения большой стратегии, в этой программе обнаружение противника должно бы стать делом, более легким, чем, допустим, в играх о Гражданской Войне в Америке. Если бы новый продукт не был так усложнен, все сказанное было бы верным, однако в имитаторе, претендующем на полный охват исторических событий, снабжен-

ном 200-страничным описанием, дело обстоит совсем наоборот. "Высшее Командование" вызывает в памяти образ "отрекшегося от престола" короля настольных военных игр SPI, в котором игроки зачастую бросали начатую партию посредине – не столько из-за собственных неумелых действий, сколько от благоговейного страха перед неохватным по масштабу сценарием.

Так все же, заслуживает ли результат вложенного в него труда? "Высшее Командование" – игра не более инновационная, чем какой-нибудь гибрид из подобных игр-предшественниц. В целом, в ней сделана попытка заложить игровой объем, слишком большой даже для детализированной военной игры, особенно это касается экономического раздела (вы, наверняка, быстро устанете и захотите немедленно продать все свои акции и ценные бумаги). Отсутствие опции модемной связи говорит о возрасте программы, и это несомненный минус. Однако то, что сделано, с программистской точки зрения, очень впечатляет. Это чуть ли не единственная из известных компьютерных игр, которая никогда не приводит к сбросу программы и не создает проблем при записи файлов и т.п. Системы ведения боя доставят вам удовольствие, и их интегрирование с другими системами не составит проблемы. По сути, несмотря на излишнюю усложненность, здесь есть все то, чего в свое время ждали от компьютерного варианта "Третьего Рейха". Самыми сильными чертами нового продукта являются уникальный упрощающий игру интерфейс и многообразие опций, которое заставит многих истинных игроков возвращаться к "Высшему Командованию" вновь и вновь, по крайней мере, до тех пор, пока не появится нечто новое, делающее следующий шаг в развитие темы Второй Мировой Войны. Для любителей игрового марафона это то, что надо, если еще учесть, что ненужные для вас детали меню поддаются редактированию. О, если бы мы могли проделывать это со всеми нашими компьютерными играми!..

CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT ("АВИАНОСЦЫ НА ВОЙНЕ – КОНСТРУКТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ")

Strategic Studies Group
IBM, EGA/VGA, мышь, оригинал игры "Авианосцы на Войне"
Защита от копирования: отсутствует

"Авианосцы на Войне", старинная, но добротная, игра времен восьмибитовых вычислительных машин, в прошлом году была вновь

выставлена на продажу компанией Strategic Studies Group (SSG) – после адаптации для IBM-совместимых компьютеров. Новая версия, как и оригинал, представляла собой операционную игру на тему морских сражений в Тихом океане во времена Второй Мировой Войны. Программа подчеркнуто ориентировалась на одного играющего, причем компьютер выступал здесь весьма сильным, если не превосходным, оппонентом. С той поры поклонники Тихоокеанского театра действий с большим нетерпением ожидали появления сюжетного редактора, который бы позволил им создавать новые стратегии и по-новому вести бои с этой хорошо себя зарекомендовавшей игровой системой.

И вот, наконец (громкая барабанная дробь!) – "Авианосцы на Войне – Конструктивное Приложение". В отличие от других сюжетных редакторов, дающих возможность лишь заменить или добавить боевые силы на стандартной, заложенной программистами карте, "Приложение" является программной средой, которая позволяет игроку вносить поправки в искусственный интеллект компьютерного противника и создавать карты собственного производства. Да, оно немного запоздало по времени, однако итоговый продукт получился более шикарным, о чем было объявлено заранее. В SSG, внеся дополнения в программный язык, которым пользовались разработчики, добились лучшего функционирования искусственного интеллекта, сделав его более гибким, и уже использовав этого "умника", создали новые версии и варианты в дополнение к первоначальным сюжетам.

Если слово "программирование" вас пугает, не волнуйтесь: вы сможете получить удовольствие от игры, и не углубляясь в этот раздел "Приложения". Даже не пользуясь программными орудиями искусственного интеллекта, играющий получит в свое распоряжение искусно действующего компьютерного оппонента и огромное количество свежих игровых ситуаций, заложенных в сценариях.

Вариации на тему. Автор: Ямомото

В "Приложение" включены девять сценариев, все они опираются на реальный исторический материал. Посмотрим, какие варианты содержатся в каждом сюжете.

1. Пирл-Харбор (12/41)

Здесь есть две новых возможности: первая – повторить реакцию американцев на предполагаемую угрозу нападения со стороны японцев. Вторая – немного неожиданная. Словно в фильме "Послед-

ний Счет", вы можете, пользуясь приемом искривления времени, послать современный американский военный корабль типа Энтерпрайз, оснащенный истребителями F-17 Томкэт, воевать против японского флота. (В этом случае не советуем вам становиться на сторону японцев!).

2. Атолл Уэйк (12/41) – новый сценарий

После неудачной попытки захватить атолл Уэйк японцы удваивают усилия, тогда как американцы пытаются организовать новые укрепления. Вы можете построить этот сюжет, поработав немного с упражнениями, но если вам жаль времени, просто запустите прилагаемую программу под названием "MAKEWAKE".

3. Коралловое море (5/42)

В этом сценарии появились две новых версии: в первой американцам дается третий авианосец (Энтерпрайз), во второй – они получают крейсеры и эсминцы для лучшего отражения ударов с воздуха.

4. Атолл Мидуэй (6/42)

Здесь использована только историческая линия, хотя и она не жестко детерминирована и позволяет разнообразить ситуацию. Японцы могут подойти к атоллу с разных сторон, и американцы также располагают большим выбором мест, где расставить свои ловушки.

5. Остров Гаудальканал (8/42) – новый сценарий

Американские корабли захватывают остров и далее весь флот старается поддержать их. В двух версиях японцам дается возможность ответить на действия противника по времени раньше, чем это было в действительности.

6. Восточные Соломоновы острова (8/42)

Два новых варианта: согласно первому, Императорский Военный Флот Японии получает дополнительный авианосец; во втором – используются новые подходы и тактические средства.

7. Остров Санта Круз (10/42)

Добавлены три версии: в первой – японцам дается поддержка в виде реконструированного в современном духе летного поля в Буине и нескольких дополнительных эскадрилий; во второй – американцы получают авианосец типа Сарагота; третья версия представляет собой комбинацию первых двух.

8. Тарава (11/43) – новый сценарий

Американские корабли захватывают острова Гилберта, при этом американский военный флот оснащен новыми авианосцами с эскадрильями Бойз Бригадз. Японцам приходится решать трудную задачу: заманивать превосходящие силы противника в засаду. Если она покажется вам слишком сложной, можно попробовать вариант, в котором японскому флоту придается супер-авианосец Шинано!

9. Филиппинское море (6/44)

Для японцев это был очень тяжелый бой, поэтому, чтобы помочь им, даются два новых варианта. Первый под названием "Оживи Мертвого" основан на допущении, что японцы не лишились всех своих опытных летчиков с авианосцев в битве при острове Мидуэй (или в каком-то другом месте) и что в 1944 году в японском флоте еще было достаточно авианосцев. Другая гипотеза предполагает, что программа подготовки камикадзе начала действовать раньше, чем это было в истории, и что две эскадрильи ждут в полной готовности на острове Иво Йима.

Игровая система получилась исключительно гибкой. В каждой версии у основных сил авианосцев, как правило, есть выбор из нескольких различных стратегических решений, игрок может предоставить компьютеру выбирать стратегию – методом случайных чисел. Кроме того, вы теперь можете начать разыгрывать сценарий, не зная наверняка, какие силы противника будут противостоять вам и каково их расположение. Чтобы суметь воспользоваться всеми преимуществами новой системы, стоит научиться создавать как можно большее число версий.

Осмотр ангарной палубы

Чтобы разобраться в механизме внесения изменений в старые сценарии и создания новых, следует сперва понять структуру файлов в "Авианосцах". Каждый сюжет состоит минимум из четырех файлов.

Это:

a. карта (с DOS-расширением .PCK)

b. база данных (.CAW) с информацией о кораблях и самолетах

c. графические файлы (.LST) с изображением кораблей и самолетов

d. программа искусственного интеллекта (.AIQ).

Файл AIQ представляет собой пакеты "военных карт". Если в сценарий заложено более одного варианта, для каждого из них будет существовать свой пакет карт, в названии которого четыре символа совпадают с остальными пакетами. Например: программа, основанная на исторических фактах в сценарии о Коралловом море называется CORAL.AIQ, тогда как версии будут носить имена CORA001.AIQ, CORA002.AIQ и т.д. Все версии используют одинаковые базы данных, карты и графику. Если вы хотите, чтобы в каком-то, произвольно выбранном, варианте участвовал американский авианосец Энтерпрайз, его нужно ввести в базу данных, но если в каких-либо версиях (как, скажем, историческая) он, наоборот, присутствовать не должен, его следует стереть с помощью WarDeck. Этот момент настолько важен, что заслуживает еще одного примера: допустим, вы хотите, чтобы американский авианосец Йорктаун в начале мидуэйского сюжета был иногда поврежден, а иногда оставался на плаву (чтобы посмотреть, что могло произойти, если б он не сел на мель в Коралловом море), – в этом случае вам нужно внести оба варианта Йорктауна в базу данных, затем, в зависимости от того, какой необходим в настоящий момент, удалять оттуда то один, то другой.

Преимущество подобной структуры заключается в легкости, с какой вносятся изменения в существующие сюжеты. Если ваш знакомый разработал новый план действий японского флота по захвату атолла Мидуэй, вы можете скопировать к себе, на жесткий диск, его AIQ-файл, чтобы при следующем включении игры на экране, среди прочих, появилась и его версия. Затем вы можете ее выбрать и заняться поиском слабых мест.

Давайте создавать сюжеты

Сначала введем в сценарий дату и имена командиров. Затем нам понадобится карта. Если повезет, мы можем ограничиться копированием одной из уже существующих карт. В противном случае... Собственно, здесь самое время воздать хвалу картографическому режиму. Размер карты всегда: 84 x 72 клетки сотовой решетки; масштаб: 20 морских миль на одну соту. Пользоваться картографическим редактором несложно, но перед началом работы, нам понадобиться определить, где находятся участки суши и как

расположены базы. Для этого нет никаких инструкций. В файл карты также входит начальная погода и ее прогноз.

Далее, нам нужно заполнить базу данных, что означает впечатывание характеристик всех типов самолетов и классов кораблей, что, само по себе, весьма утомительно. На задней стороне обложки руководства к игре напечатана информация о каждом основном виде кораблей и самолетов, которые применялись в Тихоокеанской войне как со стороны Америки, так и со стороны Японии. И хотя наиболее часто встречаюшиеся модели присутствуют во всех уже написанных сценариях, нам все равно приходится впечатывать их названия. Насколько было бы проще, если бы существовала функция просмотра таблицы, откуда мы бы могли выбрать необходимую нам информацию, уменьшив тем самым возможность ошибки и сэкономив силы. Затем от нас потребуется ввести данные о составе каждой эскадры и предписанной ей группе целей. Наконец, нам нужно добавить информацию об условиях победы. По крайней мере, редактирование уже существующих сценариев – дело нехитрое: можно, к примеру, увеличить угол обстрела на B-17, добавить несколько асов в эскадрилью или облегчить американцам задачу подтягивания сил.

После того, как мы создали базу данных, приходит время графического файла. Он состоит из изображений и анимации для всех типов самолетов и классов кораблей, содержащихся в базе. "Приложение" не содержит инструментов для создания или редактирования изображений: эти задачи нужно решать при помощи других программ (руководство рекомендует "Суперхудожник II"). К счастью, мы можем позаимствовать графику у других сюжетов, так что создание графических образов представляется совсем легким, если мы придерживаемся заданных моделей.

Итак, теперь мы готовы к созданию пакета военных карт. Существуют три основных вида карт: стартовые карты, инструкции для наземных баз и инструкции для целевых групп (далее – ЦГ). Для наземных баз (которые не перемещаются на плоскости) достаточно назначить новую карту один раз на весь день, тогда как карты ЦГ подлежат выборке в начале каждого часа. Каждая карта относится к определенной единице (базе или ЦГ), но ее можно легко скопировать или модифицировать, чтобы дать инструкции и остальным боевым силам. Специальный вид стартовых карт регулирует сочетание таких нейтральных элементов, как продолжительность игры или погода.

Что произойдет после того, как выбрана определенная карта? Это зависит от самой карты. Карта-инструкция содержит до десяти

действий и сама по себе является законченным планом. Вы можете дать команду САР, что означает "Атакуй Воздушный Патруль, или установить зоны поиска с помощью команды "Поиск с Воздуха", или объявить нападение на вражеские объекты, используя команду "Основные Зоны Нанесения Удара". Простого плана, подобно приведенным выше, хватит для одной наземной базы на целую игру, или, если хотите, можете им пользоваться каждый день.

Каждой карте присваивается индивидуальный номер: от 1 до 99, – который SSG называет "угрозой". Номер 1 – особенный, потому что он используется в начале игры (каждая боевая единица должна иметь угрозу номер один). Теперь очередь более сложного. Если несколько карт имеют одинаковые индивидуальные номера (то есть несут одну и ту же угрозу), компьютер выберет из них одну случайным методом. Поэтому если группа кораблей, состоящих из судов класса Энтерпрайз и Хорнет, имеет четыре карты с угрозой номер один, причем команда "Цель – Патруль" назначена в них для различных районов вокруг атолла Мидуэй, это означает, что игрок, принявший сторону японцев, не будет знать, с какой стороны ожидать американских авианосцев.

Тусуя колоду

Если вы отдаете предпочтение определенным стратегиям, можете назначить опцию "оценка шанса", имеющую значения от 1 до 50, для каждой карты. Чем выше значение, тем с большей вероятностью данная карта будет выбрана. Сама процедура проста, однако для точного контролирования шансов одной интуиции недостаточно. Возьмите простейший пример: угроза из двух карт. На одной из них мы оставим нулевое значение шанса, на другой установим 10: это означает, что вероятность выбора второй стратегии вдвое больше, чем первой. Если установить значение 15, вероятность станет в три раза больше, если 30 – в десять раз! Здесь шансы оценены приблизительно, однако урок в следующем: держите показатель шансов на низком уровне, особенно при наличии трех и более карт.

Нормальной практикой является создание нескольких угроз для каждой ЦГ. Группы авианосцев обычно находятся в состоянии патрулирования и готовности ответить на действие противника с помощью команды "Ограниченное Реагирование". Они могут также поддержать другие ЦГ или нанести удар по вражеской базе. У них всегда должна быть заложена команда "ЦГ – Движение", чтобы в случае опасности уйти на базу или в безопасный край сотовой карты. Удачный пакет военных карт тот, в котором совершаются действия,

ведущие к переключению от одной угрозы к другой. Самая простая, но и самая негибкая, команда – это "Время Вышло", которая запускается в заранее установленный день и час. Вы можете ее использовать, к примеру, когда хотите дождаться четвертого дня боя, чтобы послать силы захвата к определенной цели. К новой угрозе можно также перейти после завершения какого-то одного похода (миссии).

Все остальные действия, включающие угрозу, требуют соблюдения определенных условий. "Зональное Реагирование" обычно включается, если подразделение замечает вражескую цель в определенной зоне (например, в пределах 300 миль от ключевой базы). "Потеря Эффективности" срабатывает, если ослаблены одна или несколько ЦГ; этот метод применяется как основной, если нужно выскользнуть из ловушки, независимо от числа кораблей, оставшихся на плаву. Его также можно использовать, когда потоплен свой или чужой корабль. Самая сложная техника – это "Реагирование по Обстановке", которая позволяет атакующим силам включать определенную команду, независимо от времени включения команд других ЦГ. Например, когда для атакующих сил включается команда захвата, для отряда авианосцев также можно включить действие поддержки и он, скажем, помчится на большой скорости и нанесет удар с воздуха по вражескому аэродрому. Так как ЦГ переключается с угрозы на угрозу при большом количестве условий, существует множество путей использования команды "Реагирование по Обстановке".

Вспомним все возможности

"Авианосцы" сегодня, пожалуй, лучший имитатор морского боя и самая интересная игра для одного. Если что называется ловить блох, можно, конечно, придраться к тому, как останки подбитых кораблей уплывают вдаль, когда происходит перерисовка данной области экрана. Но при этом нельзя не отметить, что "Конструктивное Приложение" представляет собой солидный редактор, в котором выполнено практически все,что было обещано. Как программная среда оно, наверное, выиграло бы, если бы информация в базу данных вводилась более простым способом и было бы проще заметить ошибку, но, возможно, эта часть будет улучшена, поскольку SSG продолжает работу по совершенствованию данной игровой системы. Новая версия будет содержать графику и информацию для британских и датских судов, и мы вправе также ожидать карт Юго-Западного Тихоокеанского бассейна и Идийского океана. Наверное, собствен-

ный журнал SSG "Run 5" и информационные бюллетени для пользователей скоро будут пестрить новостями на этот счет, описаниями новых сценариев и разных программных штучек.

JUTLAND ("ЮТЛАНДИЯ")

Software Sorcery
IBM, 386-25 МГц, 4 МБ RAM, 25 МБ жесткого диска, CD-ROM, расширение 2.21
Защита от копирования: отсутствует

Хотя военно-морской флот Германии был признан основной для Англии угрозой с моря еще в 1904 году, Британский Королевский флот оказался плохо подготовленным к борьбе с противником даже 10 лет спустя, в начале Первой Мировой Войны. Невзирая на возражения небольшой группы профессионалов, среди которых был и адмирал Джелликоу, основная часть офицерского корпуса была составлена из представителей аристократии и мелкопоместного дворянства, которые относились к службе как к чему-то не более серьезному, чем престижный яхт-клуб. Визиты вежливости в рамках военно-морской дипломатии рассматривались как возможность привезти домой забавные безделушки из-за границы, в то время как учебной стрельбой пренебрегали из-за того, что от нее пачкались корабли. При таком положении вещей неудивительно, что когда начались настоящие военные действия и Королевский Флот из социального института превратился в военную единицу, на нем воцарились паника и беспорядок.

Хотя англичанам не хватило дара предвидения, чтобы создать систему подлинного военно-морского образования (их Академия открылась лишь в 1912 году) – вместо этого, они предпочли копировать методы, которые успешно применялись когда-то, в прошлом – адмиралу Фишеру все же удалось воплотить свое понимание одной из проблем предвоенного периода: строительства военных судов. Его идея удаления из флота устаревших классов кораблей и замена их преимущественно тяжелобронированными, с тяжелым вооружением на борту, дредноутами была, по меньшей мере, спорной. Но несмотря на страсти внутри Министерства и выдвигавшиеся противниками аргументы, якобы подобные действия провоцируют гонку вооружений с Германией (что соответствовало действительности), лорд Фишер победил, и морской флот пережил революцию. Линейные корабли стали королями моря на последующие 30 лет, и хотя

они по прошествии времени уступили этот титул авианосцам, следы той предвоенной революции можно было обнаружить на флоте вплоть до недавнего времени.

Битва у полуострова Ютландия, которая остается одним из крупнейших позиционных военно-морских сражений, является хорошо знакомым предметом для игроков в военные игры. Среди самых первых настольных игр есть несколько, посвященных этому событию. При столь грандиозном масштабе Ютландского сражения неудивительно, что большинство других боев того времени (если, вообще, не все) остаются сравнительно малоизвестными для игроков. Но на самом деле, если бы до этого не было битв у Гельголандской бухты, у банки Доггер, у Коронела и Фольклендских островов, сражение у берегов Ютландии вообще могло бы не состояться.

К оружию!

"Ютландия" – это тактическая военно-морская игра в реальном времени. У играющего есть возможность выбрать один из двух британских флотов: Grand или High Seas, – и взять на себя роль либо капитана корабля, либо командира эскадры, либо главнокомандующего. Вместо того, чтобы устанавливать степень сложности, как сделано в других играх, вы здесь задаете свой командный уровень и возможность влияния на ход дальнейших сражений. Став капитаном, вы будете руководить только действиями своего корабля и не сможете повлиять на решения капитанов других судов вашей или какой-либо другой эскадры.

Находясь на борту, капитан управляет курсом, скоростью и системой контроля за повреждениями корабля, а также палубными и торпедными пушками и всеми маневрами во время боя. Став командиром эскадры, игрок дополнительно получает в свое распоряжение сигнальные флажки, с помощью которых он меняет курс других кораблей эскадры и дает им параметры скорости. Так как флагману эскадры дается право в любых условиях действовать самостоятельно, остальные корабли не будут автоматически копировать его движения: наоборот, вам необходимо просигналить флажками каждому кораблю в отдельности, чтобы добиться от него желаемых изменений курса и скорости. Далее, заданные перед сражением боевые порядки, такие как построение в колонну и линию, нельзя перестроить с помощью сигнальной системы. Если вы хотите внести сюда изменения, сделайте это вручную. Играя на уровне главнокомандующего, вы должны будете координировать действия всех эскадр, что является непростой задачей в битвах с участием большого

количества эскадр, как при Ютландии, однако в небольших столкновениях это почти то же самое, что играть на уровне командира эскадры.

Вы можете также выбирать между участием в отдельных, не связанных друг с другом, событиях и развернутой кампанией, охватывающей весь военный период. Эта последняя опция, в отличие от игры "Большой Морское Сражение" от Strategic Software Inc., не имеет единой стратегической основы. Это, скорее, механическая связка содержащихся в сценарии позиционных битв и происходящих в промежутках между ними отдельных стычек караванов судов. В боях между караванами обычно участвуют легкие крейсера, и от победы или поражения зависят поставки вашего военного "инвентаря" в будущем. Потери, понесенные в одном столкновении, учитываются в дальнейшем, а игрок, потопивший вражеские корабли, получает военные акции, которые можно использовать для пополнения своего флота новыми единицами. При таком положении дел победы, одержанные ранее, влияют на состав сил, которые могут быть задействованы в финальном столкновении у берегов Ютландии.

Батальные сцены

Все битвы начинаются с визуального осмотра вражеских сил. Вам нужно продумать свой подход к наведению орудий, чтобы извлечь максимум из их дальнобойности и в то же время избежать ответных ударов противника. Один из классических маневров называется "Расставить Точки над "и"" (вы проходите перед вражеской колонной, наводя на цель всю свою бортовую артиллерию: корабли противника имеют только носовые или кормовые пушки) – средство весьма эффективное и им можно пользоваться в зависимости от вашего желания. Игрок выбирает цель и вручную осуществляет наводку, затем производит залп. Однако очень важно лишний раз удостовериться, в какой корабль вы метите, прежде чем дело зайдет слишком далеко, поскольку огонь по собственной флотилии допускается программой, а функция меню "Основная Цель" ориентируется на ближайший к вам корабль, который не всегда оказывается вражеским.

Использованная в игре баллистическая модель стрельбы совершенно превосходна и позволяет довести точность попадания до трех квадратных метров, при этом пробойная сила и нанесенный урон зависят от калибра, броневого пояса корабля в целом или палубы и работы водонепроницаемого отсека в районе попадания. Единствен-

ная игровая модель, обеспечивающая такую же точность, сделана фирмой RAW Entertainment в "Сценах Боевых Действий", основанных на тактических сражениях Второй Мировой. Далее, если снаряд попал в цель, вы награждаетесь превосходной графикой в звуковом сопровождении: явственно слышится металлический скрежет, обломки (если они есть) летят в воздух, палуба загорается и грохочут вторичные взрывы, воздух заполняется клубами дыма. Вам даже чудится запах кордита (пороха). Когда корабль тонет или попадание случайного снаряда вызывает взрыв погреба боеприпасов, во весь экран прокручиваются анимационные сцены. Игрок имеет возможность "сфотографировать" те или иные волнующие моменты игры, записав их в специальный "файл отчета о военных действиях" для будущего повторного просмотра.

Орудийные таблицы, которые приведены в экранной документации, могут показаться несколько запутанными для пользователя, слабо знакомого с данным типом имитаторов, так как в них зависимость пробойной силы от калибра приводится каждый раз для определенной, показательной, дальности. Однако эти параметры дальности не являются максимально эффективными. Крупнокалиберные орудия могут поражать цель на расстоянии 16 тыс. ярдов, но их оптимальная дальность при этом составляет в большинстве случаев 8-12 тыс. ярдов. Кроме того, если вы попали в цель, но ожидаемого эффекта не получили, это означает, что удар пришелся по броне. Удары по бронированному поясу хороши только когда они наносятся с расстояния, достаточно близкого, чтобы пробить корпус вражеского корабля и попытаться его опрокинуть, но на более далеких расстояниях вам лучше стараться попасть по палубе, где броня тоньше и шансы сделать пробоину выше. Чтобы, находясь на соответствующем расстоянии, перейти от обстрела корпуса к нанесению ударов по палубе, попробуйте приподнять орудийный ствол на одну десятую градуса.

Судовой журнал

В дополнение к высочайшего уровня вспомогательной графике, присутствующей в игре повсюду, файлы на лазерном диске включают также историческую компьютерную книгу, составленную из настоящих фотографий Имперского Военного Музея и превосходной военной историографии. К сожалению, "help", содержащийся в программе, – это единственная полная версия руководства игрой. Небольшой рекламный листок, приложенный к CD-диску, может быть в некоторой степени полезен, но далек от претензий на полноту

информации. Многие пользователи высказали фирме претензию в отсутствии печатного варианта руководства в CD, и Software Sorcery уже предпринимает шаги, чтобы восполнить этот пробел в отношении настоящего и будущих своих продуктов.

Еще одна важная вещь, о которой не сказано ни в одном из двух видов документации, это комбинация клавиш, позволяющая сократить время, отпущенное для игры. Данная функция важна для тех, у кого время ограничено и "пустые" моменты в игре вызывают негодование. "Секретная" последовательность клавиш для сжатия времени такова: shift={,}.

Прежде чем воспользоваться этой опцией, проверьте, чтобы ни один ваш корабль в данный момент не находился в процессе выполнения какого-нибудь задания.

С прибытием!

Корабли в "Ютландии" выглядят столь же торжественно и оказываются в тех же обстоятельствах, что и реальный Британский Большой Флот в 1914 году, за великолепием которого скрывалось немало недостатков. Есть они и в игре. Прежде всего вы заметите, что "Ютландия", вопреки своей упаковке на CD-ROM, съедает много места и на жестком диске. Хотя руководство утверждает, что вполне достаточно свободных 20 МБ, на самом деле во время инсталляции вы должны иметь в своем распоряжении не менее 25 МБ, чтобы нормально манипулировать файлами. Так как события в "Ютландии" развиваются в реальном времени, фирма приняла программные решения, которые позволяют избежать больших пауз из-за общения с лазерным диском, и поместила самые часто задействованные файлы на винчестер. Конечно, причина уважительная, но обсуждение этой проблемы еще не закончено, поскольку многие игроки покупают CD-ROM из-за нехватки места на жестком диске и могут быть неприятно удивлены упомянутым обстоятельством, о котором ничего не говорится в информации, нанесенной на упаковочную коробку.

Еще одна скрытая неприятность заключается в том, что этот продукт не совместим с программами-уплотнителями типа Stacker. Хотя это не первый пример такого рода (следует упомянуть, прежде всего, главного виновника – "Боевого Командира"), некоторым все же может прийтись не по вкусу необходимость удалять программы, разбивать и разуплотнять файлы только для того, чтобы поиграть в игру. Наконец, то, что "Ютландии" необходимо 4 МБ RAM, надо понимать буквально: она работает нормально, без ошибок в опера-

тивной памяти, только если у нее действительно есть эти 4 МБ. Даже при работе с таким расширителем памяти, как 386 Maxx 7.0, периодически повисала мышка из-за ошибок в карте памяти.

Все же не следует сурово судить Software Sorcery за некоторые неудобства при конфигурировании – по нескольким причинам. Во-первых, это их первый продукт, тогда как другие компании, имеющие больше опыта, допускают более серьезные ошибки, чем просто внесение некоторых сложностей в интересную саму по себе игре. Во-вторых, "Ютландия" – действительно хорошая игра: в отношение механики и интерфейса она стоит наравне с программами компаний Strategic Software Inc. и MicroProse, а по графической презентации даже их превосходит. Наконец, фирма активно реагирует на пожелания и замечания пользователей, выделив для них специальный канал в информационной сети, куда можно присылать сообщения о возникших проблемах. Похоже в фирме уже поняли, что выход на рынок с программным продуктом в виде технологического пакета приносит не только награды, но и шишки, однако эти ребята, похоже, имеют все данные, чтобы создать компанию, которая станет постоянным игроком в команде игровой компьютерной индустрии.

MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS ("МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ MICROSOFT")

Microsoft, Inc.
IBM, 386SX, 2 MB RAM, VGA, CD-ROM драйвер, мышь
Защита от копирования: отсутствует

Чем отличается Корнет от Корнетта? А Дипл от Димпла? Наверное, многие не смогут ответить на эти вопросы, до тех пор пока не начнут играть в "Музыкальные Инструменты Microsoft" (МИМ) на лазерном диске.

МИМ – это просто потрясающе! Продюсер Джон Порсаро и этномузыковед Джон Кертцер собрали вместе удивительную коллекцию музыкальных образов и звуков, насыщенную картинками и музыкой настолько, что можно даже не уметь читать и все равно получить наслаждение. Сразу же после заставки вам представлены 15 различных музыкальных инструментов со всего мира и короткие музыкальные наигрыши на некоторых из них.

Далее перед пользователем предстает экран под названием "Содержание", но это совсем не те занудные строки текста, которые данное понятие подразумевает: вам представляется еще более превосходная графика и выбор разделов "Семейства Инструментов", "Музыкальные Ансамбли", "Инструменты Всего Мира" и "Инструменты от А до Я".

Последний раздел содержит список инструментов, содержащихся в программе МИМ, в алфавитном порядке – он сопровождается изображениями и звуковыми иконами. Звуковые иконы добавлены для того, чтобы можно было прослушать наигрыш и решить, действительно ли это тот инструмент, который вы искали. Попробуем, к примеру, найти Трубу. Оказывается, мы можем выбирать между просто Трубой, Трубой Конч, Натуральной и Пикколо. Раздумья, раздумья... Хорошо, остановимся на нашей привычной старушке просто-Трубе. Во весь экран рисуется фотография трубы с надписью "Труба", вдобавок название отчетливо произносится голосом через компьютерный динамик (функция речевой иконы). Далее следует параграф, рассказывающий об инструменте. На экране появляется множество дополнительных словесных сообщений с указателями на все части трубы, которые можно также рассмотреть крупным планом в сопровождении звуковых примеров и текста. Для этого выберем мышкой, скажем, "Раструб": появится разрез раструба, текст и еще четыре дополнительных картинки разных типов сурдин. Здесь можно послушать, как звучит труба с каждой из сурдин, когда она вставлена в раструб. В нижней часта экрана расположились в ряд четыре иконы под заголовками "Музыкальная Шкатулка", "Типы", "Факты" и "Смотри Далее".

Функция Музыкальной Шкатулки активизирует новый экран с еще большим числом фотографических изображений, текстом и речевыми иконами, сопровождающими музыкальные примеры звучания трубы в различных ансамблях: таких как оркестровый, джазовый, рок-бенд и латино-американский. Звуковые отрывки показывают также технические средства, доступные инструменту. Вам даже дается музыкальная шкала, на которой вы можете "извлечь" несколько звуков, характерных для трубы! Несмотря на небольшую задержку между звуками, вызванную необходимостью щелкать мышкой, получается довольно связная небыстрая простая мелодия.

Далее, функция "Типы" переносит нас на экран, где показаны все инструменты, имеющие отношение к трубе, и объясняется, в чем их сходство. Наконец, опция "Факты" выводит на дисплей небольшую информационную страничку, где приводятся общие сведения

по таким разделам, как "Название", "Семейство", "Диапазон Звучания", " Из Какого Материала Изготовлен", "Размеры", "Происхождение", "Классификация" и "Знаете ли Вы, что...". Последнее весьма занимательно. Скажем, о Натуральной Трубе сообщается: "В 17-18 столетиях в Германии играть разрешалось только членам Гильдии Трубачей. Если кто-то другой брал на себя смелость, его трубу разбивали, а самому виновнику давали приличного тумака". Ну разве не повезло нам, что мы родились несколько столетий спустя!

Но вернемся на экран "Содержание" и войдем теперь в раздел "Семейства Инструментов". Здесь вы найдете пять новых глав: "Медные", "Струнные", "Деревянные Духовые", "Клавишные" и "Ударные", – внутри которых можно узнать, как инструменты одного семейства соотносятся друг с другом. Раздел "Инструменты Всего Мира" похож по структуре на "Семейства", только меню в нем представлено картой мира. Можно выбрать, допустим, Средний Восток и послушать, как должны звучать инструменты, лучше всего подходящие для музыки к "Аладдину". Попутно, с помощью речевой иконы, выясняется, что египетский струнный инструмент Каманш произносится совсем не так, как название северо-американских аборигенов Команчей.

Часть "Музыкальные Ансамбли" посвящена изображению и звучанию инструментальных групп. Все, что сегодня в основном предпочитает слушать молодежь, отнесено к главе "Рок-Бенды", имеющей подразделы "Рок-н-Ролл", "Хеви Метал", "Софт Рок" и "Поп".

Единственная опция, содержащаяся внутри этого раздела, позволяет скопировать информацию с экрана на клипборд (электронный монтажный стол) или принтер. Однако распечатка на принтере возможна только в формате "портрет", если попытаться задать формат "лендскейп", ничего не получится: программа все равно перейдет в формат "портрет." Это жаль, поскольку на дисплее все экраны игры расчерчены в "лендскейп", и при распечатке в "портрет" на лазерном принтере HP Paint Jet заголовки получаются недостаточно четкими для их нормального прочтения.

Однако общее впечатление от программы МИМ очень хорошее. Даже человеку, имеющему неплохие музыкальные знания, наверняка, будет интересно узнать кое-что новое. Хотя МИМ не претендует на право быть энциклопедией музыкальных инструментов, ее содержательная глубина удивительна, если еще учесть объем лазерного диска, потребовавшийся для графики и звукового оформления. Тот, кто хочет оправдаться перед домашними за расходы на драйвер

CD-ROM, может вполне представить МИМ как пример недорогого и очень информативного CD-продукта. Кстати, Сакбут – это ранняя форма Тромбона. Кто не верит, может справиться в МИМ.

WHEN TWO WORLDS WAR ("КОГДА ВОЮЮТ ДВА МИРА")

Impressions
IBM, 386-16 МГц, VGA, 7 МБ на жестком диске
Защита от копирования: отсутствует

Это был лучший из миров, это был худший из миров. А, может быть, ни то, ни другое, или и то, и другое вместе. "Когда Воюют Два Мира" компании Impressions – игра о звездных войнах и исследовании космоса. В отличие от других подобных игр, она не содержит нескольких сотен планет, разбросанных по всей огромной галактике, где-то далеко, далеко. Звездная война подается в ней крупным планом, в личностном аспекте – мир против мира. При таком ракурсе можно было бы ожидать прорыва в показе тактических деталей и стратегических возможностей. На деле же, "Два Мира" (ДМ) представляет собой программу из набора известных средств, продвинувшуюся вперед на одних "фронтах" и не внесшую ничего нового на других.

Сценарий звездных войн составлен из трех "арен борьбы": в пределах своего мира, в космическом пространстве и в пределах враждебного мира. Довольно странно, но все три пространства имеют одинаковые размеры: 100x100 клеток экранной сетки. Неизвестно, каков масштаб одной клетки, но она рассматривается, как единица расстояния, независимо от того, простое ли это перемещение, или битва, и на какой "арене" происходит действие. Чтобы нанести удар по врагу, вам нужно пересечь эту космическую сетку, обычно перевозя при этом некоторые механизмы, которые не могут сами передвигаться в космосе.

Игра может вестись в реальном времени одновременно или с задержкой, по очереди. При соблюдении очередности "хода" игрок получает максимальную информацию и контроль за ситуацией, но игра при том замедляется и становится весьма утомительной. В режиме реального времени события развиваются более реалистично и, в приятном смысле, неистово, однако последнего может оказаться

в избытке. Даже на самой низкой скорости объекты перемещаются, пожалуй, слишком быстро (если игра ведется на 386/33) и можно не успеть воспользоваться некоторыми существующими выгодными опциями ведения боя. К счастью, программисты в Impressions предусмотрели и промежуточную стадию – игру в реальном времени с применением клавиши "пауза". Пожалуй, это самый приятный игровой режим. Обычно игра продолжается 2-4 часа и может быть записана в память в любой момент.

Играть можно с компьютером или с оппонентом – через модем или сеть. Предоставляется возможность выбрать два любых мира из семи, заложенных в библиотеку, или методом случайной выборки в опции меню "Выбор Мира". Хотя в начале процесс игры может показаться сложным, новичок быстро найдет успокоение в нетрудном учебном разделе технического руководства и в опции "help", где описания функций на каждом экране стрелочками связаны с самими обозначениями функций.

"И в том углу!.."

В ДМ перед нами предстают два мира, вовлеченные в тактическую войну не на жизнь, а на смерть. Боевые силы состоят из представителей звездных истребителей, реактивных звездолетов, транспортных кораблей, спутников, танков и субмарин, каждый из этих общих классов может иметь модификации в зависимости от набора из 10 атрибутов: от скорости и боевой мощи до подъемного веса, – каждая характеристика имеет к тому же 10 технических уровней. Общее название для всех типов машин – "Боевая Единица" (БЕ). Каждая БЕ создается на базе и к ней же приписывается, базы же строит игрок в принадлежащем ему мире. (Вообще, весь процесс производства происходит в собственном мире, тогда как смерти и потери случаются только в космосе или в мире противника). Игроку все время нужно помнить о БЕ, так как они являются единственным фактором, обуславливающем победу, при этом правила просты: если к окончанию игрового года у вас не осталось БЕ, вы проиграли. Игра окончена. Спасибо за участие. Неважно, насколько элегантную инфраструктуру для исследований и производства создадите вы, если вокруг нее не окажется достаточного для охраны числа ваших БЕ, забудьте об этом. Разумеется, те же проблемы стоят и перед противником.

Кроме того, от игрока требуется еще построить четыре вида объектов на базе: лаборатории, электростанции, шахты и фермы. Первые три вида необходимы для аккумулирования ресурсов, кото-

рые пойдут на строительство и исследования, а последний - для поддержания БЕ в надлежащем состоянии по принципу "одна БЕ – одна ферма". Хотя ресурсы ферм можно накапливать для более позднего применения, обычно бывает не вредно поддерживать число ферм, равное числу БЕ, в каждый конкретный момент. Объекты может бомбить вражеская армия, поэтому первые из них лучше строить поближе к вашей первоначальной базе – из соображений безопасности.

Следуя общей тенденции игр о звездных войнах, в ДМ также делается упор на повышение технического рейтинга от 1 до 10 для каждого атрибута БЕ. Эти технические уровни задаются на специальных распределителях, создаваемых в лабораториях, и могут быть включены в новый проект БЕ или даже в старый, что позволяет улучшать уже существующие аппараты всего лишь за часть стоимости нового.

Подобно программе "Вперед, в Космос!", система построения кораблей включает в себя графические изображения различных основных типов, которые можно модифицировать (гораздо более тонко и серьезно, чем во "Вперед!"), внеся в них компоненты высоких технологий. Однако странно, новые возможности, добавленные вами в БЕ, приводят только к увеличению ее себестоимости; больше – никакого эффекта! Например, если снабдить аппарат большим количеством вооружений, это никак не снизит его скорость и не установит никаких ограничений для дальнейших усовершенствований. В результате, можно прийти к такому странному положению вещей, когда звездный истребитель с десятью стыковочными узлами для транспортных кораблей имеет ту же боевую силу, как такой же истребитель, но без единого узла.

"Вы это говорите мне?"

Центральным моментом в данной игре является ее интерфейс, куда привнесен беллетристический элемент (тенденция, похоже, новая, по сравнению с "Милстромом", "Звездными Легионами" и т.д.) в виде командной консоли, выполненной на уровне искусства. На сей раз это Рабочая Военная Станция под названием "Весток-Ваадам". В этом интерфейсе вам дается доступ к управляющим приборам, установке строительных параметров, функции смены театра военных действий и даже в режимы "остановка/движение" и "остановка времени", – все это легко вызывается с просмотрового экрана и из

мгновенно возникающих меню, всех возможных видов, какие только нужны командиру. Игрок может также конфигурировать интерфейс, использую пять первых функциональных клавиш для наиболее часто вызываемых мгновенных меню.

Управляемый с мышки, этот интерфейс особенно четок и нетруден в обращении. Он не только удобен для строительства новых БЕ, но и позволяет вернуться в последнюю из батальных сцен, чтобы разыграть ее снова и еще посмотреть, кто победит на сей раз. Более того, программа ДМ поддерживает звуковую плату Aria, и если одна такая скрывается где-то в глубинах вашего компьютера, вы получите еще звуковое сопровождение. Можете себе представить, насколько выигрышнее звучит команда, произнесенная глухим отрывистым голосом.

"Направо!.. НЕТ! ЭТО Я ПРАВ!"

Еще одна интересная новинка – то, как даются команды отдельным БЕ. Это можно сделать тремя способами. Самый привычный из них – метод прямого контроля, когда игрок берет на себя оперативное управление БЕ, ведет ее к месту назначения и выполняет ее задание, подводя стрелку в нужное место на карте или корабле и нажимая на кнопку мышки. Хотя этот метод позволяет вам действовать почти с хирургической точностью, он, к сожалению, заставляет полностью сосредоточиться на маневрах одного корабля, отключившись от положения дел в целом – так главнокомандующий превращается в простого "танководителя", оказавшегося в центре заварушки.

Второй способ, под названием "Миссия Q&A", не столь прямолинеен и оставляет место для контроля за другими событиями. Он обладает той же точностью, что и прямой контроль, но еще дает вам возможность сделать установки, касательно миссии в целом. Компьютер просто спросит "Куда?" и "Что Делать?" по отношению к нескольким направлениям движения, а дальше он выполнит все сам, без какого-то ни было вашего участия.

Третья, в потенциале самая интересная, возможность – это программный контроль. В ДМ включен простой, основанный на иконических символах язык программирования, которые позволяет описывать детали плана полетов, транспортировок и атак. В библиотеках, таких как "Бомбы и Мины" или "Патруль", приводится большое количество изначально заложенных программных средств, которые можно использовать и просто как команды, и для создания блоков, влияющих на осуществление конкретной миссии. Будучи

довольно привлекательным, этот режим все же несвободен от недостатков. Самый серьезный из них, пожалуй, отсутствие функций типа "если/то", что здорово мешает: даже икона "Вернись, Если Заканчивается Топливо" могла бы стать большим подспорьем. Менее заметный, но не менее важный, недостаток состоит в том, что, говоря начистоту, чтобы выиграть, совершенно необязательно пользоваться системой командного языка. Достаточно уметь "заглядывать" в библиотеки и немного владеть методом прямого контроля. Игра попросту не имеет такого количества подробностей, чтобы от игрока для успеха требовалось запрограммировать уникальную серию ходов для своих БЕ.

"Я бы тоже смог сразиться..."

Об этой программе еще много месяцев тому назад сообщали внушительные рекламные проспекты, но при своем появлении она оказалась еще более впечатляющей. Упаковка выполнена блестяще, руководство смотрится великолепно, а программный дизайн и звучание способны вызвать возглас восторга.

Однако, чем дольше вы будете играть в этот имитатор, тем большее разочарование ждет вас. ДМ – это образчик противоречий. С одной стороны, фирма уделила огромное внимание созданию максимально возможного количества опций для игроков, но когда дело доходит до реальной игры, большинство опций оказываются несоответствующими своему назначению. Вряд ли найдется что-то более огорчительное, чем потратить много времени на создание последовательности из замысловатых стратегических ходов у себя в голове и вдруг обнаружить, что старинное "вперед, и только вперед" оказывается самым эффективным. Или как вам понравиться, если ограничить число ваших БЕ, или если, добравшись до вражеского мира, вы обнаружите точно такую же экранную сетку, как и на собственной базе?

Еще один скользкий момент заключается в том, что вражеский мир изначально скрыт в глубинах космического пространства, однако достаточно дать своему звездному истребителю команду "Облететь с Дозором Мир Противника", как он отправиться прямо туда. Довольно волнительно обнаружить врага раньше, чем он нашел вас, не правда ли!?

Вопреки всему внешнему глянцу, в игре постоянно присутствует какая-то пустота, недостаток личностного начала, если угодно. Многие потенциально сильные стороны так и остаются неиспользованными. Космос предстает фактически черной грифельной доской,

тогда как игра в реальном времени идеально подходит простой планетарной системе, типа солнечной, где действует гравитация. От игры, носящей название "Когда Воюют Два Мира", справедливо было бы ожидать нескольких особых сюжетов, смоделированных по мотивам различной научно-фантастической классики, посвященной этому роду конфликта. На то, чтобы расширить сюжетное многообразие сценами из "Войны Миров" или Хайдельмановской "Вечной Войны", потребовалось бы не так уж много дополнительных усилий.

Но самое большое разочарование, это то, что в игре, на коробке которой красуется многообещающее "НЕВЕРОЯТНО ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ ОТВЕТНЫХ ХОДОВ", победить компьютер оказывается совершенно пустяковым делом. Даже если выбрать самый ничтожный из миров против выбранного компьютером самого мощного, проиграть вам будет очень непросто – искусственный интеллект либо недостаточно умен, либо совсем не агрессивен.

К счастью, большинство из перечисленных недостатков уходят на второй план, если вы играете с оппонентом. Здесь, чтобы победить, потребуется осуществить несколько тонких стратегических замыслов, но при этом существует опасность попасть в очень долгий изматывающий период обоюдной "притирочной" войны без серьезных боевых действий, где выдержка определит победителя скорее, чем тонкости маневрирования. Пожалуй, немногим это придется по вкусу. Можно положительно оценивать интерфейс и возможность играть вдвоем, но не это все же составляет суть настоящей стратегической игры.

Все же, в целом ДМ – неплохая игра. Но если бы это был фильм, мы бы с вами получили "Галактику Воюющей Звезды", вместо заявленных в рекламе "Звездных Войн".

CREEPERS
("ПРЕСМЫКАЮЩИЕСЯ")

Psygnosis

Лемминги? Ничего подобного! "Пресмыкающиеся", самая поздняя попытка английских разработчиков фирмы "Psygnosis" выпустить игру на волне успеха, рожденной загадочными грызунами из игры

"LEMMINGS" ("ЛЕММИНГИ"), способными к самоуничтожению. Задача "Пресмыкающихся" – загнать маленькие зеленые звезды в котел, который превратит их в бабочек. На каждом из более 70 уровней игры игроки изменяют вид игорного поля, как только червяки начинают свой полет. Пресмыкающиеся могут выбрасываться из пушек, рыб, капусты, труб и других предметов, характерных для данного уровня игры. В число инструментов входят самые разные предметы: перекладины, вентиляторы, бомбы и направляющие для грузов. Если это напоминает вам игру "Incredible Machine" (TIM) ("Невероятная машина"), представьте себе "Пресмыкающихся" как промежуточный этап между TIM и "Леммингами". В отличие от TIM, гравитация оказывает влияние только на пресмыкающихся, не действуя на инструменты, поэтому, хотя игра "Пресмыкающиеся" не так сложна, как великолепное произведение фирмы "Dynamix", в нее лучше играть на старых, более медленных компьютерах.

Частенько экран может расщепиться на "запечатанные" секции, и пресмыкающемуся из одной секции придется помогать высвобождению пресмыкающегося с другой стороны барьера. У игроков нет бесконечного количества возможностей во время нахождения на одном уровне. "Пресмыкающиеся" позволяют одновременно присутствовать на экране только определенному количеству видов инструмента. Кроме того, помещение инструмента на экран отнимет 200 очков из начальных 5000, в то время как удаление инструмента количества наличных очков не снижает. Конечно, игру на какомлибо уровне можно решить с помощью метода проб и ошибок, но, чтобы сохранить энергию и время, понадобится некоторое интуитивное мышление. Наилучшим инструментом является наименее предсказуемый из них: теннисная ракетка. Каждый удар, обходящийся в 100 очков, придает пресмыкающемуся достаточную силу полета, чтобы выбить его из темных ловушек, которых в игре множество.

Перед запуском первого пресмыкающегося остается некоторое время, за которое необходимо выбрать инструменты. Это время увеличивается с помощью функции паузы, во время которой можно глядеть на игровое поле, не имея возможности класть на него инструменты. На течение времени могут влиять препятствия, которые постепенно закрывают проходы, необходимые для передвижения пресмыкающихся. Иногда с небес падают бомбы, разрушающие границы поля и порождающие фатальные ямы. Чтобы увеличить сложность, игра постоянно добавляет различные опасности; таким

образом, хотя пресмыкающиеся не могут самоуничтожиться, для них есть множество возможностей умереть.

В игре привлекательная, красочная, отлично разработанная графика, отличные звуковые эффекты, но ей жизненно необходима оригинальность. Если бы версии игры даже меньшего качества были выпущены три года назад, это была бы революция в области игр. Сейчас же она не слишком отличается даже от игры "Tomato game" ("Игра в томаты"). Тем не менее, "Пресмыкающиеся" настолько привлекательны, насколько это можно ожидать от фирмы "Psygnosis". У игры нет ни великолепия, ни оригинальности "Леммингов" или "Невероятной машины", но, учитывая ажиотаж среди игроков в компьютерные игры, связанные с игрой "Street fighter II", любителям компьютерных загадок не на что жаловаться.

CAESAR ("ЦЕЗАРЬ")

Impressions

Нет, это отнюдь не игра о том, как готовить вкусный салат, а стратегическая игра, связанная с римскими завоеваниями. Действие игры начинается в 13 году до нашей эры и перед вами, как перед новым императором римской провинции, ставится задача развить ее от нетронутой дикой местности до экономически стабильного и безопасного дома для ваших граждан. К сожалению, провинция, которой вы будете управлять, дается вам случайным образом, сами вы ее выбрать не можете. Сперва вам предоставляется возможность выбрать свои денежные средства (любые возможные суммы от 250 до 8000 динариев), уровень игры (легко, не очень легко и тяжело) и имя, под которым вы будете управлять. Игра разбивается на два уровня: провинция и город. На уровне провинции у вас есть доступ ко всей ее территории. Здесь вы строите дороги, стены города и сражаетесь с варварскими нашествиями.

После выбора Атакующей Когорты, если вы решитесь атаковать, перед вами появится специальное окошко, показывающее силу вашей и враждебной армии. Здесь можно выбрать тип атаки, который вы будете использовать ("черепаха", штурм, фланговая или лобовая атака), и, если вы обнаружите, что вас превысили числом, можно отступить, хотя это уменьшает моральный уровень вашей когорты. На уровне города (этот уровень наиболее интересен в "Цезаре") цель состоит в постройке города, используя различные инструменты

CAESAR

ROME WASN'T BUILT IN A DAY - HOW LONG WILL IT TAKE YOU?

Impressions

Committed to Excellence in Strategy Entertainment

и приспособления, который был бы хорошо сбалансирован и приносил бы доход. Различные параметры города можно установить и подогнать на форуме, где собираются все ваши советники. Здесь можно установить налоги, количество плебеев (самая дешевая рабочая сила), распределение благосостояния, и т. д.

Игровой интерфейс в "Цезаре" не очень удачен. Когда вы пытаетесь перебраться из одного места в другое (на уровне провинции или города), можно оказаться совсем не там, куда хотелось попасть. Маленькое окошко на вершине главного окна показывает на карте вашу текущую позицию. Плохо, что нельзя сделать активным это маленькое окошко и перебраться в необходимое место. Кроме того, при постройке чего-либо, например дороги, если вы сделаете ошибку в выборе места, то теряются средства, ушедшие на постройку. Вы можете стереть ее с помощью стирающего приспособления, однако потратитесь еще больше, и это не вернет вам затраченные на постройку деньги.

Начинающие играть в игры такого типа, будьте внимательны! "Цезарь" – нелегкая игра, и можно было бы предложить попробовать что-нибудь полегче до того, как вы приступите к ней. Однако у "Цезаря" есть свои привлекательные моменты. Музыка во время игры соответствует ситуации, особенно, когда вы собираете форум, чтобы получить консультации у своих советников. Трудности с интерфейсом игры, увы, приносят некоторое разочарование. Несмотря на это, в игру очень интересно играть.

VEIL OF DARKNESS
("ЗАВЕСА МРАКА")

SSI/Event

В "Завесе мрака" у игрока, летящего на самолете над горами Романии, ломается двигатель, он совершает посадку, при которой самолет разбивается. После того как пилот приходит в сознание, он обнаруживает, что оказался в стране, наводненной вампирами, оборотнями и другими зловещими созданиями. Чтобы выбраться отсюда, ваш герой (который выглядит как мальчик из церковного хора) должен разыскать и уничтожить Каирна, вампира, который стальной хваткой держится за власть на равнине. Чтобы помочь вам победить Каирна, в "Завесе" используется такой же интерфейс, как и в игре "Summoning" ("Призыв"). Вид сверху позволяет игрокам

осмотреть поле, где происходит действие, с высоты птичьего полета. Передвижение путешественника по экрану достигается с помощью мыши или клавиатуры, однако предпочтительнее использовать мышь. Интерфейс оригинален и состоит из двух накладывающихся друг на друга окон: верхняя часть экрана показывает путешественника и его окружение, а на нижней изображаются инвентарь и другая информация. Еще одна полезная черта интерфейса игры: в "Завесе" есть набор карт. Карта долины дает возможность быстро передвигаться из одной части владений Каирна в другую, в то время как автоматическая карта поможет пере браться через завалы и катакомбы. Функция записи информации усилена устройством, посылающим диалог персонажей на принтер или дисковый файл, что позволяет просмотреть текст на досуге. В "Завесу" очень успешно внесена атмосфера готического ужаса. В дополнение к предметам, свойственным изображению жизни вампиров – деревянным палкам, молотам, украшениям, крысам – разработчики игры собрали воедино множество красочных персонажей, не принимающих непосредственного участия в игре. Более того, в игре можно найти аналоги практически всех персонажей, когда -либо встречавшихся в фильмах о вампирах с момента рождения жанра. Кроме основной цели – поразить Каирна – игроку приходится разбираться с оборотнями, зомби, духами и другими ночными существами. Все элементы игры представлены с помощью тщательно разработанной VGA-графики в 256 цветах, что позволило создать атмосферу мрака и ужаса, царящих в стране, населенной вампирами и оборотнями.

Звук и музыка хороши, хотя некоторые тона слишком часто повторяются и быстро начинают раздражать. Юмор в игре тоже присутствует. Для изображения текущего состояния вашего персонажа используется изображение его тела, лежащего в гробу.

Когда с персонажем случаются неприятности, он постепенно превращается в бесплотный скелет. Это также распространяется и на поведение персонажей, непосредственно не участвующих в игре. В одной из секций игры вам встретится грузная фермерская жена, готовящая при помощи ножа бифштекс из крыс, что создает страшную пародию на игру "Three Blind Mice" ("Три слепые мышки"). Хотя в игре есть некоторые недостатки, она представляет собой великолепное приключение в атмосфере готического ужаса. "Завеса" также показывает, что фирма Event Horizon превратилась в солидного разработчика игр, предлагая продукты, по качеству сравнимые с лучшими играми фирмы Sierra и SSI. Если вы любитель вампирских фильмов, "Veil of Darkness" в настоящее время – луч-

шая попытка перенести любимого кровопийцу на компьютерный экран.

ROBOKOP 3D ("РОБОТ-ПОЛИЦЕЙСКИЙ ЗД")

Ocean

"Робот-полицейский" соединяет в себе две игры: приключение, в котором заключена большая часть игры, и военные секции, где можно проиграть и отработать некоторые реальные сцены, которые есть в самом фильме. К сожалению, военные сцены интересны только в течение короткого промежутка времени: 5 отдельных частей, на которых состоит военная секция, легко решаемы, и, сделав это, вы больше не хотите вновь возвращаться к ним. Приключенческая секция состоит из отдельных стадий, в каждой из них есть цель, достигнув которой, можно перейти к следующей стадии. Здесь проявляется второй недостаток (отсутствие ясно показанной цели). Рассказ начинается с момента, когда робот преследует украденный грузовик, однако вскоре приходит сообщение по радио с приказом оказать помощь офицеру Льюису, который находится, как указано в сообщении, на определенном перекрестке. Проблема в том, что на карте не указаны названия улиц, и вам придется угадывать, где же находится нужная улица (и вы вскоре обнаруживаете, что нужное место лежит вовсе не на перекрестке). Но это еще не все. Робот продолжает получать сообщения об угнанных машинах, что приводит игрока – по крайней мере вначале – в полное замешательство: чем же заняться в первую очередь. И это отнюдь не единственная проблема из тех, что могут встретиться на следующих стадиях игры. К счастью, когда вы догадаетесь, что нужно делать, схема поведения не меняется, и вскоре вы поймете общее построение игры. Графика, состоящая в основном из многоугольников, работает очень быстро даже на самых медленных компьютерах. Однако ей недостает нужного разрешения и подробности, и можно со всей определенностью сказать, что игра не выиграет состязания на лучшею графику. Стрельба по мишеням (которые похожи на мишени из фильма "Полицейская академия") – это то, что можно было увидеть в играх 5 лет назад.

Наконец, полностью отсутствует возможность сохранять игру – или, по крайней мере, начинать ее с определенного места. А неоправданная длительность становится последним гвоздем, забитым в гроб игры, просто переполненной недостатками.

RINGWORLD: REVENGE OF THE PATRIARCH ("МИР КОЛЕЦ: МЕСТЬ ПАТРИАРХА")

Tsunami Media

Действие большинства рассказов Ларри Нивена происходят в так называемом "исследованном космосе", носящем имя "Мир Колец". "Мир Колец" – промежуточный этап между сферой Дайсона (космическим вариантом старого научно-фантастического фильма, в котором расплавленное ядро Земли служит солнцем для странного мира) и планетой. Кольцо с радиусом 93 миллиона миль в три миллиона раз превышает площадь Земли и, как говорит Нивен, пройдет некоторое время, пока кто-нибудь здесь сможет пожаловаться на перенаселенность. Однако своему творению он посвятил только два романа, "Мир Кольца" и "Инженеры Колец", таким образом образовался некоторый вакуум. Когда Нивен занялся другими проектами, разработчик программ фирма Tsunami Media продолжила повествование игрой "Ringworld: Revenge of the Patriarch".

Действие в книге "Мир Колец" начинается через несколько лет после того, как был достигнут непрочный мир между людьми и Кзинти, или Кзин, племенами очень жестоких двуногих кошачьих. Племя кукольников менее милитаризовано и более макиавеллиевского склада. Это трехногие существа, имеющие на конце каждой из двух длинных шей по одной голове с одним глазом. Кукольники манипулируют предметами с помощью необычайно чувствительных губ. Манипулировать предметами они умеют лучше всего, и в самом начале игры, кукольники планируют опеку над мирным племенем Кзинов. Патриарх Кзинов отвечает на это планами геноцида в отношении кукольников, которые игрок, как человек-торговец Квин, должен предотвратить. Помимо прочих заданий, Квин должен украсть прототип гиперкорабля и найти специально защищенные предметы, принадлежавшие старинному племени рабовладельцев Тринт.

Игра похожа на большинство игр фирмы Sierra, имеется возможность разговаривать, ходить, смотреть, манипулировать и использовать предмет. Сама игра, без сомнения, подчинена общей линии рассказа, поскольку единственное реальное решение, которое может принять игрок – это играть или не играть военные сцены. Нечеткие различия между фоном и отдельными предметами на экране давно являются традиционным недостатком приключенческих игр. Одно из решений этой проблемы – заставить курсор изменять направление всякий раз, когда он проходит над чем-нибудь важным. К сожалению, в игре не используется это, что заставляет больше заниматься поисками и щелкать по клавишам, чем решать саму игру. Хорошая иллюстрация этого – посадка корабля. Нажатие на 70% площади контрольной панели не приведет ни к чему, в то время как нажатие на нижний правый угол вызовет включение системы посадки. Достигла ли фирма успеха созданием этой игры? Если целью было создать продолжение к серии книг "Мир Колец", то новая сага обладает всеми научными и приключенческими чертами первых двух романов, но она все же менее оригинальна. Однако рассказ, графика и, в особенности, звук наилучшего качества. Однако игра слишком коротка и слишком прямолинейна.

ULTRABOTS
("УЛЬТРАБОТЫ")

Electronic Arts

С каждым годом мир все ближе подходит к лучшему изображению реальной действительности. И ярче всего прогресс, сделанный в трехмерной компьютерной графике, показывают компьютерные игры. Создатели компьютерных игр делают все возможное и невозможное, чтобы переиграть своих соперников и создать превосходную трехмерную графику. Игрой "Ультработы" фирма Electronic Arts показывает, что она действительно находится на вершине прогресса.

Предпосылки в игре следующие. После того как провалилось вторжение врагов на Землю, люди пленили и сделали копии трех типов роботов, используемых врагами при атаках. Эти огромные машины, словно перенесенные из фильма "Звездные войны", контролируются одним водителем, который ведет их в атаку. Через некоторое время враги вновь возвращаются, чтобы осуществить

вторую попытку захвата планеты, но люди теперь могут применить технологию своих противников против тех, кто ее сотворил. В самом начале игры вы выбираете сценарий из Картографической комнаты, которая показывает карту Земли. Сначала доступно только несколько сценариев, однако по мере развития игры можно выбрать все большее их количество. Более того, создается впечатление, что атаки, представленные сценариями, происходят одновременно, и ситуация в различных частях планеты становится с течением времени все более и более критической, заставляя игрока формировать более тщательные планы сражений. Выбрав сценарий, вы переходите в Комнату Ситуаций, откуда контролируете игру. В Комнате Ситуаций вы можете проверить состояние любого ультработа, которым командуете, просмотреть карту сценария под различным увеличением и уровнем детальности, переключаться на удаленные камеры, установленные на ультработах, контролировать ваши возможности и посылать команды ультработам на боевое поле.

Из Комнаты Ситуаций вы имеете возможность переключиться на любого ультработа и увидеть детальное полноэкранное изображение органов управления машиной. Хотя есть три типа ультработов (один разработан для сражений, другой для разведки и третий для постройки сетей связи и энергии), их контрольные панели, сильно отличающиеся по виду, имеют очень много аналогичных основных органов управления, что облегчает управление каждой машиной. Различные экраны на панели ультработа позволяют увидеть карту, радарное изображение и трехмерное изображение местности одновременно.

И, как говорилось ранее, трехмерная графика вне конкуренции, помещая вас в центр сражений между этими страшными машинами уничтожения. В дополнение к различным экранам, контрольная панель позволяет вам давать команды ультработу, контролировать его вооружение, получить доступ к его защитным устройствам, установить скорость и направление и переключаться на контрольные панели других ультработов.

Фирме есть чем гордиться. Военная игра переносит игрока в самый центр убедительно выглядящего сражения за власть на Земле-Матери. Хороший баланс между действием и стратегией может удовлетворить самых взыскательных пользователей, а поражающая глаз трехмерная графика и моделирование еще больше приближает мир компьютерных игр к реальности.

CHALLENGE OF THE FIVE REALMS – SPELLBOUND IN THE WORLD OF KHAGARDIA ("БОРЬБА ПЯТИ КОРОЛЕВСТВ – ЛЕЖАЩИХ В МИРЕ ХАГАРДИЯ")

Microprose

Молодой принц, все еще оплакивающий смерть своей матери, случившейся 10 лет назад, становится свидетелем отречения отца, находящегося во власти злого мага Гимнота. Смерть дорогого отца заставляет молодого принца предпринять стодневное путешествие, которое проходит через пять легендарных королевств земной поверхности, внутреннего ядра, воды, моря и воздуха. Затем принц вступает в сражение с Гимнотом, используя все необходимые средства, наемных компаньонов и свои развившиеся физические и магические способности, для того чтобы спасти не только пять королевств, но и королевство самого Гимнота. Можно нанять и уволить десять компаньонов, а также три отряда по пять участников в каждом. Они будут сопровождать принца в пути. Можно приобрести сорок ремесел, поделенных на пять основных групп, и развить каждое ремесло от нулевого уровня до 255. Создание персонажей может быть быстрым или детальным, со случайным образом присвоенными характеристиками. Можно создать картинку, изображающую каждый персонаж, используя рисовальный набор.

Принц может обследовать 39 различных мест, включая города, королевства, леса и другие. Чтобы решить загадки, необходимо найти персонаж, не принимающий непосредственного участия в игре, специальный намек или предмет, что позволит перейти к следующему уровню игры. Множество дополнительных загадок придает игре особый вкус и добавляет факты, которые не являются очень уж необходимыми для основного повествования. Основной рассказ не прямолинеен, его можно проходить в различном порядке, при условии что вы собираете все нужные предметы. Рассказ, написанный Марком Миллером, имеет интересные повороты и даже удивительное завершение для тех, кто желает сражаться от 40 до 80 часов, необходимых, чтобы завершить этот 22-мегабайтный рассказ.

Исследования и сражения показаны с помощью вида сверху, и с помощью "горячих клавиш" и меню можно контролировать пере-

движение по протяженным равнинам. Некоторые действия не так интуитивны, как хотелось бы, включая путешествие на корабле, бегство из запертых старинных замков или использование предметов в определенных ситуациях. При нахождении в любом месте использование карты мира освобождает от необходимость искать выход из этих мест. Передвижение персонажей, достигаемое с помощью клавиатуры, мыши или джойстика, не очень эффективно, так как нет системы, позволяющей гладко и умело обходить препятствия.

Некоторые персонажи важны для общего повествования, в то время как другие могут играть полезную, но не очень существенную роль.

К сожалению, уволенные спутники принца выпадают из игры, создавая так называемые "мертвые концы". Автоматическая картографическая система не слишком детальна, хотя ее можно использовать, чтобы перенестись из одного места в другое. Сражения выглядят логично, однако иногда система недостаточно умна, чтобы действовать нестандартно, например, она оказывается не в состоянии поразить сначала наиболее опасных противников соответствующим оружием. Переключение между стрелковым, "заговаривающим" и волшебным оружием необходимо контролировать вручную. Функция автоматических заметок практически бесполезна и совершенно непохожа на использованную в играх "Clouls of Xeen" и "Magic Candle III". Восемь возможностей сохранить игру явно недостаточно для более чем сотни случаев, когда игру хочется сохранить.

GEARWORKS
("ЗУБЧАТЫЕ ПЕРЕДАЧИ")

Hollyware

"Зубчатые передачи" – игра стратегическая. Цель игры – соединить вращающееся зубчатое колесо на одной части экрана с неподвижным колесом в другой части. Это необходимо сделать, используя зубчатые колеса трех различный размеров. Когда вращающееся и неподвижное зубчатые колеса соединены правильно, вся цепь колес начинает вращаться, и вы получаете очки за все колеса в цепи. В дополнение к вращающемуся и неподвижному колесам, игровое поле заполнено большим количеством осей. Зубчатые колеса можно

насаживать на любые из них. Внизу экрана размещены дополнительные приспособления, такие как масленка, ружья и бомбы. Чтобы играть в "Зубчатые передачи", вам необходимо узнать, какие типы зубчатых колес могут работать вместе. Например, вы не можете поместить рядом два больших колеса, поскольку для них не хватит места. Вместе могут стыковаться только определенные типы шестерен.

Например, вы можете поместить рядом маленькую и среднюю шестерни, и зубья на обоих шестернях соединятся правильно. С другой стороны, две маленькие шестерни на соседних осях не будут вращаться, поскольку они не настолько велики, чтобы сцепить свои зубья. Если вы не можете найти место для шестерни, поместите ее в стороне на игровом поле. Однако вы потеряете очки за шестерни, которые оказались неподсоединенными к окончательной цепи вращающихся шестерен. Если вы случайно поместили шестерню не на то место, у вас есть возможность разрушить шестерню с помощью ограниченного запаса бомб. Это может оказаться необходимым и в случае, когда вы соединили шестерни так, что они "свяжутся", не давая возможность вращаться всей цепи целиком.

Усложняющие игру обстоятельства связаны с Poffin'ами. По большей части, они – просто помехи, однако оранжевый Poffin может заставить шестерню проржаветь, не давая ей возможность вращаться. Вы должны использовать масленку, чтобы высвободить заржавевшую шестерню и заставить ее вращаться вновь. Имеется и ружье, чтобы расстреливать Poffin'ов, но это бесполезное занятие: в течение многих часов игры вы не сможете поразить ни одного.

Играть можно, используя джойстик, клавиатуру или мышь. Контроль с помощью мыши разочаровывает, поскольку он слишком чувствителен. Какой бы ни был способ контроля, очень трудно добраться до нижней части экрана и поменять приспособления. Графика непритязательна, однако в этой игре для получения удовольствия хорошая графика и не нужна. Что действительно необходимо этой игре, так это большая тщательность в разработке самой программы: она упорно зависала на трех различных компьютерах с ошибкой "нехватка памяти", несмотря на наличие 624 килобайт свободной памяти!

Ручная защита от копирования чрезвычайно утомительна. Вы должны привести в соответствие набор шестерен и таблицу кодовых чисел – но числа в таблице расположены не по порядку! Таким образом вам придется проглядывать всю таблицу в поисках нужного числа. Вообще, игра во многом напоминает игру Pipe Dream, созданную LucasArts. Она может доставить кучу удовольствия при усло-

вии, что будет улучшена система наведения для ружья и будут устранены зависания программы. Однако в ее теперешнем состоянии эта игра разочаровывает гораздо больше, чем следовало бы.

INCA ("ИНКА")

Coktel Vision

Очень давно, в 1532 году, инкская империя была наводнена людьми великого конкистадора Писарро. Говорят, что за многие годы до этого события один из инков, Хуайна Капак, предчувствовал набег огромной испанской армии. Инка знал, что этот набег приведет к его смерти, но он оставался спокоен, зная, что могущество и силы инков не пропадут. Он спрятал эти силы где-то в пространстве-времени, зная, что его предсказание сбудется. Вы становитесь "избранным" и должны сыграть роль Эль Дорадо, мифического персонажа, задача которого – найти три силы (время, вещество и энергию), которые восстановят инкскую цивилизацию.

Когда начинается введение в игру, заполненный звездами экран уступает место сверкающему солнцу. Слышится голос Хуайна Капака, рассказывающий введение в игру на Кешуа, древнем языке инков. Красивый прокручивающийся экран уступает место образу Хуайна Капака, который мумифицируется и превращается в антару (инкскую флейту), которая запускается в космос. Дух Хуайна Капака становится вашим проводником во время путешествия.

Начальная сцена происходит в здании, напоминающем храм, где Эль Дорадо будет разбужен Хуайном, который расскажет все подробности. Перед тем как вы приступите к делу, вы можете вызвать маленький инкский словарь, который описывает термины, используемые во время игры. Когда вы щелкнете курсором мыши по каменным воротам, вы увидите восхитительную смену кадров, в то время как Туми (ваш космический корабль) начинает путешествие к первой цели.

Используя изображение из кабины корабля, вы пилотируете Туми к первой планете. Через несколько секунд вас приветствует синтезированный голос, описывающий текущую ситуацию. В отличие от серии игр Wing Commander, космические путешествия здесь могут показаться очень простыми. Мышь контролирует небольшое число основных команд: огонь по неприятельским кораблям или астероидам, ускорение или изменение направления движения. Это

понятно, так как основной акцент в игре лежит делается на гораздо большем, чем просто космические приключения. Как только вы приблизитесь к первой планете, вы будете вынуждены охотиться за неприятельскими кораблями в гонке преследования (как в Звездных Войнах). После завершения военной сцены вас ожидает инкский город, но найти вход в каменные ворота – одна из многих загадок, которые вам необходимо решить. Загадки разнообразны, от манипулирования объектами в различной последовательности до запоминания зашифрованных сообщений, которые открывают доступ к спрятанным тайнам. Как только вы окажетесь внутри города, вы попадете в переплетение трехмерных коридоров, с проходами, в которых сидят в засаде конкистадоры. Эти персонажи оживают, когда вы контролируете мышкой поток пуль в смертельной перестрелке.

С технической точки зрения, игра Инка – одно из лучших компьютерных представлений в настоящее время. Чтобы вдохнуть жизнь в эти приключения, была использована разнообразная графическая техника (подождите, пока вы не попадете в плавающую каравеллу, воспроизведенную в трехмерном виде!).

Имеются недостатки в космических баталиях: хотя эти сражения очень впечатляющие, разрушить вражеские армады неимоверно трудно, в то время как ваши щиты расстреливаются моментально. Лучше будет, если вы запишете свой пароль, поскольку сохранить игру в Инке не удастся. В общем, Инка – военное путешествие с отличным звучанием и музыкой, впечатляющей трехмерной графикой, синтезированными персонажами, очень похожими на живые, и захватывающей атмосферой. Когда вы в очередной раз окажетесь в Перу, посмотрите на звезды и помечтайте.

DAUGHTER OF SERPENTS
("ДОЧЬ ГРЕМУЧИХ ЗМЕЙ")

Eldritch Games

Ужас... Приход Черных Богов... Повелителей Великой Бездны... Для любителей книги Лавкрафта "Мифы Кзулу" "Дочь гремучих змей" – отличная находка. Хотя практически невозможно воссоздать ужас медленно развивающегося повествования Лавкрафта, "Гремучие змеи" великолепно ухватили дух его прозы. Будучи интересным гибридом, "Гремучие змеи" занимают промежуточное ме-

сто между графическими играми приключенческого типа и ролевыми играми. Хотя приключенческие игры – не новость для мира компьютерных игр, "Гремучие змеи" необычны, поскольку персонаж, который создают игроки, непосредственно влияет на ход игры.

Система создания персонажей очень проста, и в то же время дает игроку полный контроль над способностями создаваемых им персонажей. Как только игрок выберет свои таланты, остальная часть приключения строится вокруг знаний и способностей, которыми персонаж обладает. Например, персонаж, имеющий опыт в Оккультных науках, должен знать, как вызвать дух мертвых, но, возможно, не сможет переводить с арабского. Аналогично, в зависимости от прошлого персонажа, люди, с которыми он сталкивается, тоже будут изменяться. Как только вы построили свой персонаж, вы попадаете в жаркую и душную Александрию в Египте. Игра ведет вас по пыльным улицам города в музеи, склепы и другие более страшные места. Персонажи, на которые вы наталкиваетесь, хорошо продуманы и помогают поддерживать атмосферу игры.

Одна из лучших особенностей игры – ее интерфейс. Инвентарь хранится на отдельном экране, и на него легко переключиться. Экран инвентаря показывает увеличенные образы предметов, встречающихся в игре, и предоставляет игроку карту города, путеводитель по Александрии для повара и записную книжку. Карта позволяет игроку передвигаться из одного места в городе в другое практически мгновенно. Путеводитель повара предоставляет обильную информацию по истории города, мифологии и другую интересную информацию. Записная книжка автоматически заполняется в течение игры. Полезное приспособление для тех, кто терпеть не может делать записи во время игры. Но "Дочь гремучих змей" не лишена недостатков. В игре слишком много текста к некоторым картинкам, и сценарий довольно легко разрешим. Хотя музыка великолепна, но ее явно недостаточно.

TORNADO ("ТОРНАДО")

Spectrum HoloByte
IBM, 386SX-16 МГц, 1 МБ RAM, VGA, 11 МБ на жестком диске, мышь, DOS 5.0
Защита от копирования: смотрите документацию

Панавианский Торнадо – это европейская версия самолета-заградителя и штурмовика, летающего в любых погодных условиях. Он

содержится на вооружении в армиях Великобритании, Германии, Италии и Саудовской Аравии и, подобно американским F-111 и F-15E, предназначен для нанесения ударов далеко вглубь вражеской территории и не зависит при этом от времени суток или погоды. "Торнадо" фирмы Digital Integrator представляет собой созданный в Европе имитатор, в котором смоделированы все качества этого штурмовика-истребителя.

Вперед! На штурм! (Общая картина)

"Торнадо" выпущена в упаковке в том высококачественном стиле, какой мы уже вправе ожидать от Spectrum HoloByte. В упаковке содержатся превосходно изданное руководство объемом в 332 страницы, карта театра действий и описание команд с клавиатуры. Вдобавок, некоторая часть тиража снабжена также схемой клавиатуры, помогающей освоить многие команды.

В руководстве хорошо объяснены все наиболее важные понятия, представленные в программе. Оно снабжено буквально тоннами рисунков, значительно облегчающих освоение игры.

Поскольку это становится уже принятым стандартом для всех высоко технологичных имитаторов полетов, игра изобилует командами с клавиатуры, которые нужно хорошо знать, чтобы вести Торнадо в бой. Вам придется потратить некоторое время на знакомство с набором команд, прежде чем вы проведете настоящий боевой вылет. Но подробнее об этом ниже.

Манипуляции с программным интерфейсом понятны и прямолинейны. Все виды меню легко управляемы, а сопутствующая им графика превосходна. Среди опций есть, в частности, вид изнутри, из кабины, позволяющий живо представить все возможности управления самолетом Торнадо, вылетающим на отдельные задания в версии как заградительного боя (ЗБ), так и воздушной обороны (ВО). Кроме того, возможны и полномасштабные военные кампании, где атаковать намеченные вражеские цели могут сразу до шести Торнадо.

Попавшему впервые в кресло пилота, вероятно, Торнадо покажется, чем-то вроде свинцовых салазок. Эта машина славится способностью срезания макушки с деревьев при взлете – только не заставляйте ее в этот момент делать поворот! Даже с вытянутыми вперед крыльями и опущенными вниз подкрылками она никогда не была предназначена для боя один-на-один.

В целом, летная динамика выдержана очень точно и продолжает

недавно возникшую линию развития имитаторов полетов, отходящую от "аркадного" стиля исполнения в сторону более правдоподобной имитации. Вести штурмовик вручную на высоте 200 футов в течение неопределенного времени – задача, почти не выполнимая ночью и слишком обременительная днем. Вдобавок, это потребует полной концентрации внимания, которое лучше было бы потратить на поиск целей, навигацию и обход опасностей. Радар полета по земным ориентирам использует возвратные сигналы с наземных радаров для автоматического управления самолетом на установленной пилотом высоте. Поскольку управление Торнадо производится большим количеством действий на приборной доске, значительный процент времени уйдет на операции с земными объектами. Предоставив компьютеру вести самолет, вы значительно облегчите себе задачу заряжения орудий. Поначалу у вас могут возникнуть трудности с представлением о системе автоуправления в целом, поскольку она включает три различные части: полет по земным ориентирам, авторегулировку дросселя и автоматическое достижение высоты/курса. Однако после повторного прочтения руководства и некоторого смакования основных моментов привычка вести Торнадо станет вашей второй натурой. Боеприпасы для боевых полетов с целями в воздухе или на земле включают высоко– и низкоскоростные бомбы общего назначения, управляемые лазером бомбы, кассетное вооружение и средство JP.233, применяемое для разрушения взлетно-посадочных полос противника. И вновь, в руководстве отлично разъясняется каждая процедура, что делает процесс обучения почти безболезненным. Не ждите, что вы сразу "влезете" в самолет и интуитивно во всем разберетесь. Немного все же нужно потренироваться, чтобы после нескольких "проб и ошибок" вы начали улавливать смысл происходящего.

Снаряжение для ведения воздушного боя включает пулемет и тепловую ракету, а на Торнадо ВО – управляемый радаром осветительный снаряд. Ниже мы еще вернемся к ведению боя в воздухе.

В отношении графики игра соответствует среднему уровню продукции, предлагаемой на сегодняшнем рынке. Лишенная особых эффектов, местность хорошо очерчена и снабжена множеством полезных деталей. Четко показаны линии электропередач, шоссе, железные дороги и другие обьекты, становящиеся целями. Взрывы и другие эффекты, скажем, при бомбардировке фабрики не вызовут особых ахов и охов.

Вобщем, в программе достигнут хороший баланс между скоростью, внешним видом графики и игровыми ощущениями. В большинстве случаев игра происходит быстро, чего нельзя сказать о

некоторых других последних изданиях, перегруженных графикой и лишенных должного динамизма. Наиболее интересна функция в "Торнадо" – это фаза планирования вылета. При полете на высоте 200 футов приходится постоянно быть внимательным, чтобы не удариться о землю, но ничто не может сравниться с маневром, когда самолет огибает гору, прикрывающую его от вражеского радара. В ходе планирования полета игрок может использовать помещенную вверху карту местности, где можно отметить контрольные точки, оптимизирующие скрытые за ними особенности поверхности. Интерфейс не представляет никакой сложности, управляется с помощью мышки и поддается достаточно быстрому освоению.

Поскольку в одном боевом вылете могут участвовать до шести Торнадо (одним управляет игрок, остальные ведет компьютер), бывают случаи, когда предварительная разработка ударов с воздуха оказывается достаточно сложным делом. Если вы недостаточно внимательны, может случиться, что бомба, сброшенная с одного самолета попадет в другой ваш самолет, оказавшийся следом за первым над целью, – часто с фатальным исходом. В реальных войнах бывает так, что от 40 до 60 бомбардировщиков в течение нескольких минут бомбят одну и ту же цель. Волосы становятся дыбом, если представить, что может произойти, если кто-то из эскадрильи исполнит нечто "из другой оперы." Если кому-то из игроков подобное предприятие покажется малопривлекательным, ничего страшного: для каждого конкретного боевого задания вы можете выбрать, будет это серией одиночных вылетов или полетом сразу целой эскадрильи.

Дьяволы в пыли (недостатки программы)

"Торнадо" выпущена с несколькими проколами, значительно влияющими на ее игровые качества. Первый относится к командам с клавиатуры, состоящих из такого числа комбинаций клавиш, какое даже трудно себе представить. Дело даже не в том, что на овладение наиболее сложными командами уйдет уйма времени, – для имитатора современного самолета это было бы объяснимо. Речь идет о совершенно необязательных неудобствах. Клавиатуру можно было бы использовать лучшим образом, чем неуклюжий набор сочетаний с Alt или Ctrl. Было бы неплохо, если б разработчики начали пользоваться возможностями одного небольшого приспособления, известного под названием "мышь" и находящегося в распоряжении большинства пользователей. Тогда вместо того, чтобы постоянно нависать над клавиатурой в напряженном поиске нужной клавиши, вы бы непринужденно щелкали педалью мышки в нужном месте (то

есть на ручке управления или на кнопке наведения радара). Что может быть более соответствующим реальности?

В общем-то, это именно то, что делают пилоты, находясь в кабине самолета. Почти все важные функции управления могли бы осуществляться методом "укажи на экране и нажми кнопку мышки". Единственная сложность состояла бы в том, что большинству игроков потребовалось бы достаточно воображения, чтобы научиться оперировать мышкой не хуже чем джойстиком. Впрочем, об этом довольно.

Следующая проблема связана с режимами видения, а точнее, с отсутствием оных. Вперед, вперед вверх, налево, направо и с заднего сиденья плюс пара бесполезных дополнительных точек обзора – вот и все, что имеется в вашем распоряжении. Вскоре вы ощутите что-то наподобие голода по информации о внешнем мире: вроде бы мир этот должен существовать, но при этом никак себя не обнаруживает. Конечно, Торнадо – это преимущественно ночной штурмовик, однако иногда случаются и дневные вылеты; кроме того, даже ночью выпущенная ракета хорошо видна за несколько миль, пока ее полет происходит в фазе набора высоты и горит реактивный двигатель. Функция траекторного следа, которая бы не распространялась на ракеты и самолеты противника, должна стать обязательной для имитаторов, претендующих на высокий по современным стандартам уровень. Некоторые игроки считают, что это мало напоминает действительность, так как относится к внешней среде самолета. Не покупайтесь на такие аргументы. На самом деле многое из того, что ощущается и является естественным в настоящем самолете, недоступно для плоского монитора. Внешние по отношению к машине функции только сделают игру более сбалансированной и заставят вас острее почувствовать ситуацию боя.

Наконец, бой самолетов в воздухе выглядит чистым фарсом. Конечно, мы знаем, что Торнадо не предназначен для этого, но ведь он оборудован превосходными авиаприборами, включая настоящий радар. В игре же, в версии ЗБ имеет он максимальную дальность десять миль. Это меньше, чем у большинства ночных истребителей времен Второй Мировой войны. В момент, когда ваш радар засечет вражеский самолет, если тот снабжен управляемыми ракетами, одна из которых уже летит в вашу сторону, вам остается меньше пяти секунд жизни. И здесь игра в мгновенье ока превращается из имитатора в аркадную программу с рефлекторной пальбой. Даже в версии ВО радар, управляющий осветительными ракетами, имеет дальность действия всего 30 миль.

Стоит вашей машине попасть в поле видимости вражеского са-

молета, как любые обходные маневры становятся невозможными, поскольку из-за нечеткой графики за противником практически невозможно уследить в режиме обзора.

Игра через модем возможна, но в очень усеченном виде. Вместо того, чтобы дать игрокам возможность выступить единой командой в одном самолете или совершить налет двумя машинами, их действия ограничиваются лишь боем друг против друга. Поскольку системы и летные качества Торнадо нацелены на штурмовые операции, а не на воздушный бой, можно себе представить, что последнее доставит вряд ли большее удовольствия, чем наблюдать за тем, как на картине сохнет краска. Наверное, единственной причиной, по которой в программу вообще был включен модемный режим, стала необходимость оправдать эмблему из двух сражающихся самолетов, помещенную на коробке для большей привлекательности. Похоже, в Digital Integration не слишком-то заботились о том, чтобы сделать настоящую программу для модема.

Тучи рассеиваются (заключение)

Кроме функции планирования боевого вылета, "Торнадо" не привносит ничего нового и вообще, кажется, будто она преследует одну единственную цель. Операции в ходе боевых вылетов и предварительное их планирование предстают весьма привлекательными, но не пытайтесь сверх этого копать в глубину. Похоже, в Digital Integration сначала выработали определенную установку, как должен осуществляться процесс игры, а затем уже написали компьютерный алгоритм так, чтобы вынудить игроков следовать этой первоначальной идее.

У "Торнадо" есть некоторые сильные стороны, такие как хорошо изданное руководство, моделирование полета, и графика, соответствующая скорости развития игровой ситуации. Однако ее недостатки вряд позволят ей бороться за звание Короля Имитаторов Полета на нынешнем рынке.

ASHES OF EMPIRE ("ПЕПЕЛ ИМПЕРИИ")

Gametek
IBM, 2 МБ RAM, VGA/MCGA, 3,5 МБ на жестком диске,
Защита от копирования: отсутствует

В мире, меняющимся так быстро, что даже усердные картографы не

в состоянии уследить, задача установления международной стабильности – одна из самых насущных. Каждую неделю вспыхивает новый конфликт, так как люди пытаются совместить их национальное самоопределение и национальную гордость с необходимостью выживания. Как нигде это очевидно в Восточной Европе, где войскам Объединенных Наций в обесцвеченных белых машинах разрешено только наблюдать, но не вмешиваться.

Но что было бы, если бы роль миротворцев из ООН была не просто наблюдательной? Что если бы они могли вмешиваться в попытке предотвратить хаос и установить порядок и демократический мир? Что, если бы кто-то получил карт бланш в выборе стратегии и достаточный запас ресурсов перед тем, как быть посланным в свалку в Восточной Европе или Содружестве Независимых Государств?

Последняя игра фирмы Gametek "Пепел Империи" позволит вам воспользоваться такой возможностью. Разработчики создали вымышленную страну Конфедерацию Синдикалистских Республик (КСР), которая буквально разваливается на куски. Цель играющего – установить там мир и гармоничную демократию.

Назад в КСР

Ясно, что КСР сильно напоминает бывший СССР и нынешнее Содружество Независимых Государств. Будучи когда-то королевством Ошиа, эта земля была в один прекрасный день узурпирована Синдикалистской Партией. Ныне (а действие начинается 1 января 1993 года) КСР разваливается: центральная власть прогнила, и каждая из пять республик борется с национальными движениями, экономическими трудностями и разложением армии.

Итак, к какому типу игр принадлежит "Пепел Империи"? Является ли она военной игрой? Не совсем, поскольку сраженья занимают лишь небольшую часть игрового времени. Может быть, это ролевая игра? Нет. Игрок, хотя и оказывается в роли командующего войсками ООН, не выступает, по сути, в обличье отдельного персонажа с его личными способностями и умениями. Игрок – это индивид, который руководит поставками и ресурсами. Тогда, вероятно, "Пепел Империи" – это игра действия? Нет, хотя вам и придется управлять несколькими боевыми машинами в режиме обзора из кабины открытого типа. Так что же это? В отсутствие более подходящего определения, можно сказать, что это логическая игра. Вы оказываетесь кем-то вроде главного организатора техники снабжения и перевозок и искушенного в дипломатии генерала, посланца

ООН, который должен ухитриться найти сочетание военной мощи, дипломатической проницательности и тщательной разработки плана привлечения сторонников своего курса усмирения провинций КСР.

Различные уровни легкодоступного интерфейса помогут решить эту задачу. Там есть специальные меню для проверки количества поставок и числа новобранцев, воспроизводимые фрагментами топографические карты каждой провинции, иконографическая система, позволяющая обмениваться сообщениями с классом профессионалов, и экраны, предоставляющие несметное количество статистических данных.

Большинство перемещений в игровом пространстве, покрывающем 2,8 миллиона квадратных миль земной поверхности, осуществляется через управляющий всеми видами движения интерфейс – типа имитатора полетов, но дающий игроку возможность двигаться либо пешком, либо в наземном или воздушном транспорте, и даже управлять подводной лодкой.

Благодаря своей логической направленности и абстрактному изображению игрового мира "Пепел Империи" открывает действительно новую область. Однако, при этом, в игре обнаруживаются и серьезные недостатки. Логические программы такого масштаба относятся к новому направлению, и вряд ли найдется много людей, имеющих опыт игры, необходимый для "Пепла". Здесь представлен совершенно новый подход, и именно поэтому от игры могут отвернуться те, кто ждет развития в глубину или более утонченной версии уже известного жанра. Все же, если данный продукт действительно революционен, подобное препятствие можно преодолеть. Более важной проверкой, можно сказать, лакмусовой бумажкой, является способность или неспособность программы обеспечить приносящий удовлетворение и пользу игровой опыт.

Печально, но "Пепел Империи" оказывается неспособной выполнить эту задачу. Основным действием в игре, отнимающим почти 75% игрового времени, является перемещение от деревни к деревне: либо немедленно "по воздуху", либо в управляемом в среде имитатора механизме. Находясь в деревне, игрок нанимает отдельных персонажей для контроля за зданиями и поставками, а также для составления списка имен других важных личностей. К сожалению, хотя вам дается лишь ограниченное время для выполнения этой задачи в каждой провинции, все происходит достаточно медленно и лишено какого-либо игрового напряжения.

Дотошный игрок, который внимательно следит за всеми своими

поставками, расходом времени, сбором имен и местоположений профессионалов, не встретит особых трудностей по ходу развития событий. Уровень сложности в "Пепле" повышается редко, разве что в короткие моменты военных схваток и незадолго до окончания установленного времени, когда приходится действовать особенно быстро.

Примером может служить набор "граждан" для контроля за зданиями. Обычно они хотят что-нибудь взамен, например, провиант, лекарства или одежду. Если у игрока достаточно ресурсов, он может нажать на кнопку "бартер" и немедленно произвести необходимый набор. Иногда запросы местных жителей совсем невелики, например, одна единственная бочка с вином, тогда лучше всего воспользоваться бартером. В других случаях они запрашивают больше, чем вы можете в разумных пределах им выделить, в этом случае можно воспользоваться восьмью иконами убеждения: от попытки очаровать до угрозы применения силы. Из предлагаемого вам набора средств только два оказываются действенными, и каждая неудачная попытка сокращает число возможностей и отнимает время. Попросту нажимая кнопку мышки на каждой из икон, игрок добьется от местных жителей согласия контролировать здания, ценой чему будет только расход времени. Такой подход с использованием бартера или убеждения и наложением штрафа за ошибку в виде потери времени приемлем по замыслу, но слаб по исполнению и является следствием более серьезных просчетов в программе. Выбор иконы убеждения требует чистого угадывания. Между игроком и гражданином нет никакого обмена информацией, даже незначительного, что позволило бы упростить угадывание. Кроме того, нет никакого другого наказания, не считая потери времени, за попытку использовать все методы, пока один из них не сработает. Это не очень здорово, так как тот, кто сначала испробует угрозу, потом обман, затем дружелюбие и после – уговоры, потеряет всякое чувство правдоподобия игрового мира.

Хотя, возможно, по отношению к "Пеплу Империи" это не совсем справедливо. Если сравнить ее с мириадами военных, приключенческих и имитирующих игр, наводнивших рынок, окажется, что это все равно, что сравнивать яблоки с апельсинами. Если уж совсем откровенно, то, возвращаясь к уже упомянутой лакмусовой бумажке, "Пеплу" недостает азарта и возбуждающих игровых качеств. Хотя, возможно, существуют более серьезные проблемы, которые можно попытаться решить с помощью компьютерных развлечений. К примеру, "Пепел Империи" весьма напоминает "Теневого Президента" Д.С.Тру: такая же игра о глобальной политике, логическая

головоломка, требующая решения, помогающая лучше узнать мир, в котором мы живем.

Освоив "Пепел Империи" от начала до конца, вы сможете последовательно пройти слой за слоем (здесь уместно сравнение с луковой кожурой) сложных взаимоотношений, складывающихся в ходе ваших попыток преобразовать это "пещерное" государство КСР в современную демократию. Этнические конфликты должны утихнуть после сбора голосов и организации поддержки в пользу влиятельных людей. Должны быть построены такие необходимые объекты, как больницы и товарные склады, а военные бараки и заводы, напротив, следует разрушить.

В наибольшей степени "Пепел Империи" представляет собой упражнение в "независимой дипломатии", то есть технической организации регулярных поставок в попытке балансировать между осязаемым и неосязаемым, чтобы остановить и действительно повернуть вспять инерцию тоталитаризма развалившейся социалистической диктатуры. На этом уровне "Пепел Империи" преуспела вполне, предоставив играющему возможность кое-чему научиться в режиме общения с компьютером и решить умственные головоломки, которые на повестке дня в сегодняшнем меняющемся мире.

"Пепел", разумеется, не лишен некоторых мелких недостатков, свойственных всякому новому изданию, как, например, заголовки новостей, мигающие слишком быстро, чтобы их можно было прочесть. Вдобавок, во всех видах самолетов отсутствует звук мотора, который бы придал ощущение полета. По правде сказать, катастрофы происходят слишком часто – из-за отсутствия обратной связи и общего недостатка правдоподобия в имитаторах. К счастью, для того, кто потерпел аварию, нет никакой трудности с автоматическим вызовом резервов и выбором нового средства передвижения. Более того, передвигаясь пешком, вы можете даже остановить вражескую машину и вскарабкаться на борт.

Однако одна странность в программе довольно забавна. Случается, что во время полета в автоматическом режиме вид земной поверхности переворачивается вверх ногами, или же машина поднимается все выше и выше, пока земля внизу не превратится в небольшое пятно. Хотя это ничего не добавляет игре, свободное падение обратно на уровень земли смотрится весьма увлекательно.

У вас есть ваши бумаги?

В упаковку входят учебное видео, которое крутится так быстро, что

способно отпугнуть многих, и длинная, более 160 страниц, инструкция с бестолковыми советами игроку. На самом деле, осваивать программу лучше методом проб и ошибок, поскольку правила напоминают "Квадратного Лидера" Авелона Хилла, не компьютерную, а настольную игру. Письменная учебная часть была бы очень кстати. К сожалению, руководство содержит только набор картинок, богатую основную информацию о провинциях в КСР, заголовки новостей и несколько коротких историй, без которых можно было бы и обойтись как несущественных для самой игры. Все это поддерживает в игроке чувство нереальности происходящего, и совсем не помогает понять игровой механизм.

Все же перед разработчиком Майком Синглтоном следует снять шляпу за то, что он познакомил нас с совершенно новой игровой средой. Хотя этому типу игры понадобится еще несколько поколений разработок, пока она попадет в основную струю в качестве, пусть промежуточного, но все же важного жанра. Теперь, когда сделан первый решительный шаг в этом направлении, остальное – дело времени.

THE LEGACY: REALM OF TERROR
("НАСЛЕДСТВО: ЦАРСТВО УЖАСОВ")

MicroProse
IBM, 386SX-16 МГц, 2 МБ RAM, VGA, 18 МБ на жестком диске.
Защита от копирования: смотрите документацию.

"Наследство" наполнено по самый свой сводящий с ума чердак духом произведений Эдгара Алана По, Х.П. Лавкрафта и в значительной мере – Клайва Баркера. Как в большинстве готических рассказов, главный герой обнаруживает, что он (или она) является последним живущим членом некоего мистического рода, унаследовавшим только что дом со всеми присущими ему проблемами, отличающимися сверхъестественным разнообразием. Пользование этим имуществом и знакомство с его потайными секретами – чаще всего связанными с дьявольским соглашением между одним из предков и нечистой силой – становится главной целью названного наследника. Так и в "Наследстве", фантазийной ролевой игре от MicroProse, где игрок управляет действиями персонажа, который наследует особняк, принадлежащий некому роду Уинтропов.

Если верить документации, приложенной к игре, именно посещение дома Уинтропов вдохновило По на написание "Падения Дома

Ашера" и, возможно, даже сыграло свою роль в его помешательстве под конец жизни. Каждый, кто знаком с произведениями Х.П. Лавкрафта, знает, что человеческая раса – не первая населяющая земное пространство. Существа, слишком противные, чтобы им нашлось место в сколько-нибудь респектабельной книге (это, разумеется, не относится к данной программе), были изгнаны с помощью магии. Теперь некая фирма потусторонних юристов готова подписать договор с каким-нибудь неумным представителем человечества, который позволит им вернуться назад и заявить права на некогда принадлежавший им мир. Очевидно, что семья Уинтропов вступила в какие-то неприглядные переговоры с этими существами.

Интерфейс в стиле рококо

Наследником этой нехорошей недвижимости становится назначенный игроком персонаж. Для этого нужно в самом начале выбрать из четырех мужчин и такого же числа женщин, каждый из которых может претерпеть изменения, стоит вам этого захотеть. В качества героев входят физическая сила, знание, ловкость и сила воли. Некоторые из них включают также подкатегории, такие как шумовой эффект и механическое движение. По мере развития игры персонаж приобретает крупицы опыта, которые можно распределить между упомянутыми атрибутами. Магия играет важную роль, и способность наследника пользоваться ею возрастает вместе с его (ее) опытом. В доме достаточно секретных стен и раздвигающихся панелей, но они не настолько доминируют, чтобы превратить всю игру в упражнение по разгадыванию головоломок.

В "Наследстве" перед вами – видение от первого лица в реальном времени. При общении с интерфейсом лучше всего пользоваться мышкой, хотя каждую команду можно воспроизвести и с клавиатуры. Чтобы отдать команду движения, игрок выбирает на экране одну из шести стрелок, тогда как остальные иконы приберегаются для сражений или метания заклинаний. Помимо действия, экран дает также возможность увидеть самого наследника. Объекты в его распоряжении и оружие, которое имеется у него под рукой, показаны на том же экране. Внизу экрана проползают надписи, рассказывающие о содержании действия. Что особенно важно, видна саморисующаяся карта. Каждая из перечисленных функций показана в отдельном окне, которое можно изменить по размеру и переместить в любое место экрана. Изменения, внесенные в параметры окна, можно записать в память так, как это делается в ходе игрового действия.

Правильное управление предметами – одна из основных задач в "Наследстве". Несколько раз в доме Уинтропов оказывается больше предметов, чем игроку позволено забрать за один раз. Практически все они необходимы или, по меньшей мере, оказываются в тот или иной момент полезными. Дипломат, на вид слишком узкий, но на деле о-о-очень вместительный, становится постоянным спутником героя. Подобно бизнесмену, лихорадочно нащупывающему свою записную книжку с деловыми встречами, игроку приходится выхватывать справочник заклинаний или какое-нибудь другое подходящее оружие в момент, когда бес или монстр нападает на него.

Декор в стиле ранней готики

Во время прогулки по особняку обнаруживается интересное разнообразие декора. Большая его часть украшена тусклыми деревянными панелями и износившейся мебелью. Однако в этом уникальном образчике недвижимости есть также и сверкающий замок, и фамильный склеп, и музей парафернального оккультизма. На другом уровне помещается страшное, холодящее кровь убежище, где каждая подробность представлена в столь ужасающей манере, что заткнула бы рот любому репортеру из дешевой газетенки. Темница, декорированная в болезненном стиле сошедшим с ума обивщиком мебели, создает атмосферу, которая могла бы быть навеяна только Клайвом Баркером. Выполненные в тусклых текстурных тонах стены по всему дому производят сильное впечатление реальности. В конечном счете, игрок получит возможность шагнуть сквозь эти стены в трещину, разделяющую разные измерения, чтобы почувствовать, что лежит по другую сторону.

Сверхъестественные создания, населяющие дом Уинтропов, предпочли бы, чтобы наследник не вступал в свои права и не выполнял поставленной перед ним задачи, и это благодаря им "Наследство" заслуживает самой высокой оценки. Используя несколько новых приемов, программисты создали "труппу" демонов, сверкающих светом невиданной глубины и обладающих движениями почти телевизионного качества. Случись кому-нибудь в жизни встретиться с этими зомби, населяющими первый этаж, когда они, шурша, вырисовываются из тени в спальной комнате, он, наверняка, провел бы остаток дней в объятиях интенсивной психотерапии. Особенно впечатляет раса морских бесов и их трансформированные человеческие слуги. Только то обстоятельство, что эти монстры не всегда демонстрируют знание окружающего мира и могут продолжать

ходьбу, даже если уперлись в стенку, портит впечатление, будто они совершенно живые.

В "Наследстве" описана интересная история предка Уинтропов, вступившего в соглашение с потусторонними демонами. С того момента остальные члены семьи оказываются втянутыми в последствия этого договора. Несколько людей из внешнего мира рискнули войти в дом, оставив после себя следы, пищу и оружие всех видов. Быстро приближается время, когда проход в другое измерение вновь откроется. Так появится превосходная возможность покончить с главным демоном, аннулировав одновременно его контракт и его самого. По дороге к этому критическому моменту нужно совершить несколько ритуалов меньшего значения, изгнав из земной собственности множество духов помельче. Если у героя нет на вооружении книги заклинаний, он часто превращается в сражающегося с привидениями Рэмбо, чтобы бить по эктопластиковым мишеням подходящим для этого оружием.

Магические заклинания разбросаны по всему дому, и некоторые наследники, входя в него с книгой заклинаний в руке, уже имеют у себя за поясом одно из них. Других книга заклинаний ожидает в фойе. Найденное заклинание заносится в справочник и может быть использовано, если герой оказывается в подходящем месте и наделен нужными атрибутами, позволяющими ему сделать это. Заполненный до конца справочник заклинаний содержит обычный набор формул боя, защиты и усиления способностей. Иногда заклинания оказывают забавный эффект на демонов, некоторые из которых даже всплескивают руками от удивления или начинают вращаться в панике вокруг своей оси.

Чувство стиля барокко

Те, для кого пугающе реалистичные демоны из "Наследства" покажутся слишком травмирующими психику, должны отказаться от этой программы. Других может разочаровать то обстоятельство, что программа не претендует на выход за рамки общепринятой компьютерной ролевой игры. Все же, оставаясь в этих рамках, она оказывается прекрасным развлечением типа "смотри-во-все-глаза" и "листай-страницы-истории". Так пусть же игрок окажется наследником.

ГЛАВА 2.

КРАТКИЕ ОПИСАНИЯ

BLUE FORCE: THE NEXT OF KIN ("ГОЛУБАЯ СИЛА: ПОТОМОК")

Tsunami

Первоначальный разработчик игры "Police Quest" ("Полицейское расследование"), Джим Воллс, перешел на работу в фирму Tsunami, где он работает над игрой "Голубая сила: следующий потомок"). Игроки принимают на себя роль мотоциклиста-полицейского Джейка Райана, ловкого офицера, карьера которого прерывается после того, как он был сбит неустановленным водителем. Во время отпуска по инвалидности Джейк берется за расследование убийства своих родителей, случившегося 10 лет назад. Можно ли связать убийство с уличными бандами, использующими оружие, принадлежащее Национальной Гвардии, или же с враждебным к Райану районным прокурором? И насколько сильно хочет помочь Джейку в его расследовании Лайл Джемисон, бывший партнер отца Джейка?

Игра включать в себя весь "полицейский опыт" ее автора, что помогло сделать игру "Полицейское расследование" столь успешной. В дополнение к этому в игре используются мультипликации, цифровая речь и выборочные военные эпизоды для тех, кто захочет получить от игры чуть побольше действия и приключений.

WAYNE'S WORLD ("МИР ВЭЙНА")

Capsfone

Успех фильма Wayne's Wold доказал, что даже самая заурядная идея может привести к успеху, если фильм сделан на хорошем сценарии талантливым режиссером. Теперь же фирма Capsfone вы-

вела тот же фильм с присущим ему юмором на компьютерную арену.

"Мир Вэйна" – графический рассказ об отчаянных попытках Вэйна и Гата вырвать ребенка-робота Кассандру из рук организации противников смешного, которая пытается уничтожить все, что хоть как-то может вызвать улыбку. "Мир Вэйна" будет использовать синтезированные картинки и все трюки, присущие породившему игру фильму.

KRONOLOG
("ХРОНОЛОГ")

Merit

Нацисты не только исповедуют расизм и геноцид, но и часто прибегают к террору.

Действие происходит в 2020 году, и нацисты не только выиграли очередную войну, но и убили вашего сына, которому были известны их новые зловещие планы.

Ваша единственная надежда в экспериментальной машине времени. С ее помощью вы должны помешать планам нацистов в настоящем и прошлом. Вам помогает PIM, последняя модель информационного менеджера 21 века. Информация, которую вы получите, определит, будет ли мир свободен от свастики или нет.

ROME ("РИМ")

Maxis

В древнем Риме участь раба была ужасной. Только те, кто служил императору (или по крайней мере сенатору), могли надеяться на пищу и сносное обращение. Самое большее, на что мог рассчитывать раб, это на свободу. Ни о чем другом он мечтать не мог.

Компания Maxis создала игру, главный герой в которой раб Гектор, работающий у самого подножия горы Везувий, получает шанс стать императором.

Чтобы поднять свой статус, Гектор должен оказаться вначале на

уровне чуть более низком, чем занимали его бывшие хозяева, проявить огромную храбрость и незаурядный ум, для того чтобы пройти все шесть уровней игры. Во время своих приключений он путешествует по римской территории, по Британии и Египту.

И в случае если кто-нибудь почувствует, что быть рабом не так уж плохо, вспомните, что Гектор начинает свои приключения находясь у подножия очень активного вулкана.

RETURN TO ZORK
("ВОЗВРАЩЕНИЕ К ЗОРКУ")

Activision

Давно уже забыта та игра "Zork", которая была так хорошо знакома поклонникам игр в начале 80-х. "Return to Zork" – новая графическая приключенческая игра, которая появилась осенью 1993 года. В ней использованы видеоклипы известных актеров. Как и в первоначальной серии, игрокам предстоит путешествовать по странам Востока, Запада и Подземному Миру. Игроки должны спасти человечество от Морфиуса, злого правителя Великой Подземной Империи.

В игре используется интерфейс "мыши", который позволяет игрокам поднимать и исследовать предметы. Участникам игры предстоит решить множество головоломок возрастающей трудности. Диалог персонажей на протяжении игры подскажет некоторые необходимые ключи, которые нужно разгадать. Игра по-прежнему полна того "зоркианского" юмора и сарказма, который принес огромную популярность первым играм.

Без сомнения, эта игра должна вызвать тот же восторг, что и первоначальные игры, потрясшие университетские городки и колледжи Соединенных Штатов десятилетие назад.

KING'S RANSOM
("КОРОЛЕВСКИЙ ВЫКУП")

Readysoft

Злые силы начали распространяться по всей земле, и ваш король

призвал вас, храбрейшего воина, разыскать и уничтожить эти силы. Такова предыстория "Королевского выкупа".

В этой, одной из наиболее новаторских на сегодняшний день приключенческих игр фирмы Readysoft, игрокам предстоит путешествовать через темный лес Ра (Rha), исследовать шесть различных городов и многое, многое другое.

В игре "Королевский выкуп" вы встретите свыше 500 различных персонажей, побываете в 150 интересных местах.

"Королевский выкуп" фирмы Readysoft предположительно поступит в продажу в сентябре 1993 года.

7 CITIES OF GOLD II
("7 ЗОЛОТЫХ ГОРОДОВ 2")

Electronic Arts

К сожалению, выпуск этой игры чуть-чуть опоздал к 500-летию открытия Америки, но тем не менее приятно увидеть этого "потомка" одной из увлекательнейших компьютерных игр начала 80-х. Первый вариант этой игры в свое время прославил фирму Electronic Arts. Морское путешествие с исследовательскими целями начинается в средневековой Барселоне, где игрок, как когда-то Христофор Колумб, должен сначала получить высочайшее соизволение короля Фердинанда и королевы Изабеллы. После приобретения у владельца гавани кораблей и снаряжения на золото, которое вам дали король и королева, вы отправляетесь в далекое плавание.

"7 золотых городов 2" – это игра, которая заставит вас стать одновременно и предпринимателем. Вам предоставлена возможность выбирать между имитацией исторической последовательности событий и игрой случая.

TERMINATOR-2. CHESS WARS
("ШАХМАТНЫЕ ВОЙНЫ. ТЕРМИНАТОР-2")

Capstone

Вы должно быть спросите себя: "Что общего имеют Т2 и шахматы?"

И ответите: "Ничего". Но это не оттолкнуло фирму Capstone от создания "шахматных войн Терминатор-2". Хотя название этой игры и представляет собой странное сочетание, игрокам предстоит возглавить силы сопротивления человечества в их борьбе против машин-убийц Skynet'а.

Традиционные шахматные фигуры заменены персонажами кинофильма. При поражении каких-нибудь героев игры используются отрывки звукового сопровождения и эпизоды сражений из кинофильма. У пользователей огромный запас уровней игры, который следует выбирать в соответствии с индивидуальными навыками игры в шахматы.

"Шахматные войны Терминатор-2" также оснащены самообучающимся алгоритмом искусственного интеллекта, так что по ходу игры он обучает самого себя.

WAR IN THE GULF
("ВОЙНА В ЗАЛИВЕ")

Readysoft

Фирма Readysoft знакомит нас с новым поворотом событий войны в Персидском заливе, сценарий которой разворачивается в ближайшем будущем (1995 год), когда иранцы берут реванш и возвращаются к своим старым "фокусам" в Кувейте. Иракские войска оккупировали часть северного Кувейта и захватили прибрежные острова Файлака и Бубиян.

Как командир кувейтского подразделения, выполняющего миссию освобождения маленькой, но богатой нефтью страны от иракских захватчиков, вы возглавляете 4 вооруженных отряда, состоящих из 4 танков M1A1. Среди оружия, включенного в арсенал этой имитационной игры, есть и управляемые ракеты, имеющие лазерную и инфракрасную систему наведения.

Графика включает комбинацию трехмерного побитового отображения и векторной графики, а также многоэкранную управляющую систему, позволяющую обозревать поле сражения из разных точек.

RAGS TO RICHES
("ОТ НИЩЕТЫ К БОГАТСТВУ")

Interplay

"От нищеты к богатству" – это имитатор фондовой биржи, который позволит игрокам вести торговые дела и вращаться в тревожном финансовом мире.

В игре использованы сотни реальных экономических событий, включая и те исторические события, которые в 1929 году привели к известному биржевому краху. Как и в реальных рыночных ситуациях, игрокам предстоит принимать моментальные, но дальновидные решения с целью приобретения богатства. Взяточничество, коварство и предательские нападения являются неотъемлемой частью игры. Но в то же время игроки стараются пресечь коммерческую разведывательную деятельность при помощи служб охраны и биржевой комиссии.

X-WING TOUR OF DUTY: IMPERIAL PURSUIT
("БОЕВОЕ ЗАДАНИЕ Х-КРЫЛЫХ: ГРАНДИОЗНАЯ ПОГОНЯ")

LucasArts

За своей первой наградой отправились Х-крылые звездные истребители. "Грандиозная погоня", долгожданный космический военный имитатор, представит 15 новых боевых полетов, в которых игрокам предстоит управлять боевыми звездолетами с Х-, Y– и А-образными крыльями. "Грандиозная погоня" также позволит игрокам в произвольном порядке выбирать боевые задания для Х-крылых звездолетов. Кроме того, в игру включены 4 новых киноэпизода и фрагменты звукового сопровождения.

Вслед за "Грандиозной погоней" будут выпущены три других "Боевые задания Х-крылых". Уже следующая игра представит новый взбунтовавшийся В-крылый боевой звездолет.

PRINCE OF PERSIA II ("ПЕРСИДСКИЙ ПРИНЦ II")

Broderbund

Игра "Персидский принц II" наверняка станет классической. Первые кадры "Персидского принца II" воссоздают события первоначальной игры "Персидский принц". При этом использована превосходная графика, сопровождаемая фрагментами повествования. (Принц встречает девушку; но злой колдун заточает юношу в темницу; ему удается выбраться оттуда и вновь встретиться с девушкой). Показана также завязка нового сюжета: однажды утром Принц, войдя в тронный зал, обнаруживает рядом с принцессой человека, который как две капли воды похож на него самого. Лжепринц приказывает страже схватить настоящего принца, но тот успевает выпрыгнуть в окно и скрыться, поклявшись вернуться и отомстить своему таинственному врагу.

Игровые качества "Персии II" почти тождественны аналогичным качествам первой "Персии". Вы управляете движением принца, когда ему приходиться пробегать мимо рушащихся стен, перепрыгивать через рвы, дно которых усеяно шипами, находить противоядия к страшным ядам и поражать своим верным ятаганом злых врагов (как например скелетов, оживленных чудесами черной магии). Осложняет игру строгое ограничение времени на некоторые передвижения. Впрочем, в некоторых местах не обойтись без использования серых клеточек вашего мозга.

В "Персии II" к достоинствам "Персии I" добавлены новый тип передвижения и две волшебных способности Принца. Теперь Принц может перемещаться ползком: он ложится на живот и проползает через очень узкие проходы. Новые магические способности, которые герой получает по ходу игры, позволяют ему становиться человеком-тенью (речь идет об "астральной проекции", которая передвигается в форме тени, в то время как само тело двигается сзади). Второе магическое свойство – метание шаровых молний.

Графика с отлично разработанным фоном и великолепные звуковые эффекты "Персии II" оставляют далеко позади первую "Персию". Сам Принц выглядит еще более живописно (хотя так и остается неясным где же в своих одеждах он прячет саблю). В игру введено несколько новых возможностей воскрешения героя, например, когда его пронзают острые шипы и когда он падает в яму с

расплавленной лавой. Только один графический недостаток есть в этой игре – фигуры Принца и других персонажей окаймлены черной линией, что несколько неприятно контрастирует с фоном.

"Персия II" восхитительно работает на 486-ом компьютере (66 МГц), но будет работать и на 286-ом (10 МГц). Игру можно запускать даже из "Windows", но при этом неизбежна потеря скорости.

Все эти размышления можно резюмировать одной фразой: игра неподражаема, графика ее фантастична. "Персию II" можно можно назвать самой увлекательной приключенческой игрой 1993 года.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE ("КОСМИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НЕУГОМОННОГО ОЛДРИНА")

Interplay

Напряженным периодом в истории Америки были первые годы полетов в космос. Холодная война была в самом разгаре и американцы, по их собственному признанию, испытывали страх и чувство унижения наблюдая за полетом первого советского спутника. "Спутник" был больше чем спутником, он стал вызовом американцам. И, хотя первым космонавтом стал русский, американцы десятилетие спустя совершили прогулку по поверхности Луны.

Несведущий человек мог только догадываться, какие геркулесовы усилия потребовались для организации и осуществления множества полетов, которые, наконец, привели к посадке на Луну. Как бы то ни было, теперь, благодаря "Космическому путешествию", вы сможете начать собственную космическую программу и попытаться опередить Советский Союз (Впрочем, при желании вы можете играть и за СССР). Сможете ли вы выполнить свою задачу лучше, чем ученые и инженеры, которые когда-то уже опередили вас? Или позволите советским космонавтам первым побывать на Луне? "Космическое путешествие" – это красиво выполненная имитационная игра, в которой вы будете покупать оборудование, руководить исследованиями, отбирать и тренировать астронавтов, планировать полет и посадки и многое другое, и все это – в пределах довольно скудного бюджета. В начале игры у вас есть лишь ограниченные ресурсы для работы, а именно: космодром, почти совсем лишенный строений. Но, с ростом ваших успехов, космодром преобразится

(если у вас получится) в огромный технически оснащенный комплекс. Каждое здание космодрома позволяет производить определенные действия. Например, войдя в здание Администрации, вы сможете рассчитать запуск, отобрать астронавтов. В нем же вы загружаете и сохраняете игры, указываете выбранные типы игры и можете проверить свой бюджет. Выбрав Исследовательское здание, вы можете вложить фонды в разработку конкретных спутников, ракет, космических модулей и другого необходимого оборудования. Чем больше исследований вы проведете, тем безопаснее становиться ваша затея.

Если вы уже отобрали астронавтов, то на вашем космодроме появляется комплекс для астронавтов. Здесь вы можете заняться их специальной тренировкой, а также указать им их задачи. Среди прочих зданий – Пентагон, откуда вы получаете разведывательные сведения. Центр Управления, где вы контролируете запуск и полет, Программные центры, каждый для своей программы ("Меркурий", "Джемини", "Аполлон" и другие), Капитолий который показывает как президент оценивает ваши действия, Космический музей, в котором накапливаются сведения об истории развития вашей космической программы; и многие другие здания, которые будут появляться в течении игры.

Графика игры превосходна, хорошо организована и легко управляема. На некоторых экранах имеются специальные поля для мгновенного перемещения в соседнее здание без возвращения на основной экран с видом космодрома.

Успеха игре прибавит и профессионально написанная музыка. Итак "Космическое путешествие" – это обучающая игра, доставляющая массу удовольствия. Этот захватывающий имитатор заставит вас сидеть на самом краешке стула. Если вы еще и впечатлительны, то обязательно будете вздрагивать, видя как ваши ракеты отрываются от земли в снопах брызжущего света и густого дыма.

LANCE STONE: TROUBLE AT THE WOZ ("ОСТРЫЙ КАМЕНЬ: ПРОБЛЕМЫ В WOZ")

PC Comix

Разглядывать комиксы – занятие всегда увлекательное. Эта игра –

компьютерный комикс. Но, к сожалению, ее навряд ли можно порекомендовать любителям захватывающих зрелищ.

Первым делом игре недостает профессионализма. И главным недостатком является низкое качество оформления. Эта работа Тодда Паунда напоминает времена начала 80-х, когда выход черно-белых комиксов "Teenage Mutant Ninja Turtles" вдохновил создателей на множество скверных комиксов. Хотя это и не худшая игра этого жанра, но недостатков у нее хоть отбавляй. Собственно к комиксам были добавлены лишь некоторые эффекты в неудачной попытке хоть как-то оживить картинки, но результат, прямо скажем, не блестящий.

Сценарий ненамного лучше оформления. Он представляет собой научно-детективный рассказ, и всю программу можно пройти менее чем за 15 минут. В игре присутствует юмор, но он зачастую банален. Диалог в игре, мягко говоря, скучноват. Будем надеяться, что будущие выпуски покажутся более интересными, если игра вообще "доживет" до будущего. Так что если вы ждете, что содержание будет таким же потрясающим, как работа Миллера и Алана Мора, то и не мечтайте об этом.

Чтобы прочесть дальнейшие страницы жизни Ланса пользователь должен нажимать клавишу "Return". Изредка у игрока появляется возможность изменить ход сюжета по своему усмотрению.

Комиксы представляют собой иллюстрации с комментариями. К ним составляются остроумные тексты. Они будят воображение того, кто их читает. Иллюстрации выполняются на уровне настоящего искусства. Если бы тексты и графика удачно подходили друг к другу, то игра имела бы несомненный успех. К сожалению, посредственное оформление может быть скомпенсировано хорошим сюжетом, но не наоборот.

"Ланс Стоун" не обладает увлекательным сюжетом; графика его ниже среднего. Вообще, игрок к концу игры чувствует себя обманутым и разочарованным. История обрывается в неподходящем месте. Это сделано для того чтобы побудить пользователей к покупке продолжения этой игры. И несмотря на низкую цену, вам лучше задуматься: а стоит ли ее покупать?

Другие разработчики приключенческих игр дают лучшие примеры составления компьютерных историй. Они сочетают хороший сюжет, оформление, мультипликацию и звук; тем самым, создают такую атмосферу рассказа, которую не даст ни один сборник комиксов. Они заставляют вас принимать непосредственное участие в игре, а не быть только наблюдателем. Во всякое движение на экране

вложен какой-то смысл. Короче говоря, "Ланс Стоун" подарит вам не больше удовольствия, чем простые заурядные комиксы.

THE 7TH GUEST
("СЕДЬМОЙ ГОСТЬ")

Virgin

Что же собой представляет "Седьмой гость"? Коротко можно ответить так: это – игра-головоломка. Но точнее будет сказать, что это игра -головоломка с непередаваемой графикой и звуком. Она была создана специально чтобы показать на что способны CD-ROM.

Итак, если "Седьмой гость" – это головоломка, тогда почему же "Trilobyte Software" (группа разработчиков) называет ее "живой драмой"? Потому что загадки в ней переплетаются с захватывающим рассказом, написанным Мэтью Костелло (M. Costello), автором нескольких отличных триллеров.

Действие игры происходит в доме Генри Стауфа, злого кукольного мастера, который завлекает шестерых гостей в свое жилище обещаниями дать им власть и деньги. (Незванный 7-ой гость сам прокрался в дом).

По ходу сюжета гости погибают один за одним. Только 7-ой гость остается живым – и только вы можете спасти его от неминуемой гибели и не дать Стауфу достичь своей цели – бессмертия.

Игра целиком управляется "мышью". Кисть руки скелета указывает опасные места и проводит вас по комнатам. В момент когда рука указывает на такое место, она превращается в изображение того, что вас ожидает. Например, трагическая маска означает, что предстоит драматический эпизод, дающий сюжету новый поворот. (Некоторые сцены показываются автоматически после разрешения какой-нибудь загадки). Трепещущий мозг означает, что вас ждет загадка. Дрожащие зубы предупреждают о каком-либо сверхъестественном явлении, обычно очень неожиданном.

В "Седьмом госте", пожалуй, есть все типы загадок и головоломок, какие можно придумать. Некоторые головоломки потребуют шахматных навыков: например, разместить 8 ферзей на шахматной доске так, чтобы ни один не попадал на путь другого. Некоторые другие задачи носят лингвистический характер: например, переставить группу согласных – не гласных, только согласных – так, чтобы

они образовали правильное английское предложение. Если вы застряли на какой-то загадке, то вы можете зайти в библиотеку Стауфу и прочитать подсказку. Первые два обращения к книге дают вам подсказки, а третье автоматически решает загадку, но самого решения вы так и не увидите. Впрочем, по окончанию игры вы можете вернуться к этой загадке и попытаться снова ее решить.

Рекомендуемые аппаратные средства могут вызвать растерянность. Впрочем, такое же чувство вызывает и перечень минимально необходимого оборудования. Вот он: IBM PC с 386-ым DX-процессором, 2 мегабайта оперативной памяти, 16-битовый SVGA монитор с 512 K RAM, накопитель для CD-ROM со скоростью передачи данных не менее 150 K в секунду, звуковая карта с записью по частотной и кодово-импульсной модуляции и 10 мегабайт на жестком диске.

Но даже если у вас есть все необходимое оборудование, у вас возникнут проблемы, в частности, с некоторыми картами SVGA. Trilobyte известны эти недостатки, и они уже выпустили в основных компьютерных сетях некоторые добавления и изменения. Кроме того, толково написанное руководство описывает целый круг возможных проблем с техникой и советы по их устранению.

Графика и звук "Седьмого гостя" – само совершенство. Режим Super VGA (640*480, 256 цветов) использован повсюду в игре, хотя Trilobyte немного смошенничали, так как используют дисплей типа "почтового ящика", так что высота экрана составляет лишь 320 точек. Владельцам же персоналок с простыми адаптерами придется играть в режиме MCGA (320x200, 256 цветов), но игра при этом так много теряет, что лучше тогда и не играть.

Музыка сочинена Джорджем Алистером, и сочинена очень качественно. Вторая из двух дискет "Седьмого гостя" содержит целый альбом песен. А руководство к игре даже имеет вкладыш с нотами всех песен.

В игру также включена видеолента, озаглавленная "The Making of the 7th Guest" ("Испытания 7-го гостя"). 15-минутный видиоролик включает интервью с Гремом Девайном, Робом Ландеросом, Мэтью Костелло и другими создателями игры. Это интересное зрелище, которое показывает, что и у программистов бывают трудные времена.

Хотите верьте, хотите нет, но "Седьмой гость" действительно соответствует всем восторженным откликам в его адрес. Он возводит компьютерные игры на новый, более высокий уровень и устанавливает новый повышенный стандарт для графики и звука. Да и

сами головоломки становятся интереснее. Будем надеяться, что продолжения этой игры "The 11th Hour" ("11-й час") не придется ждать долго!

JUMP JET
("НЕУЛОВИМЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ")

Microprose

Microprose всегда на должной высоте при разработке военно-воздушных имитаторов. Домашние "пилоты" все время обращаются к работам Microprose, чтобы повысить уровень своего пилотажа. Ведь имитаторы этой фирмы реалистичны, внимательны к деталям, азартны и имеют блестящую графику. И эту традицию продолжает последний выпуск "Неуловимый истребитель" – уникальный имитатор полета реактивного истребителя. "Харриер" обладает некоторыми выдающимися особенностями: он может выполнять строго вертикальный взлет и посадку, в воздухе может почти совсем зависать и даже двигаться назад, совершенно сбивая с толку врага.

"Неуловимый истребитель" предлагает игроку на выбор 3 различных модели "Харриера": американский военно-морской AV-8B, GR. 7 Королевских ВВС Великобритании, а также специальную модель, разработанную фирмой Microprose. После впечатляющей заставки (как и в большинстве современных игр) экран покажет окно подготовки. Вы сможете выбрать разряды ветерана, аса или вражеского пилота, упрощенный или более реалистичный тип полета, отдельные боевые задания (дневные и ночные) и, наконец, один из трех районов боевых действий: Гонконг, Фольклендские острова или Нордкап (в северной Норвегии).

Для тех, кто хочет немедленно оказаться в гуще боя, опция атаки позволит сразу начать нападение на вражеских пилотов. Это отличный способ опробовать маневры, на которые способен "Харриер". Вам, например, придется запускать современные ракеты класса "воздух – воздух", такие как Aim-95 Sidewinder, атакующие сбоку, и использовать 25-миллиметровые пушки.

Одна из выдающихся черт "Неуловимого истребителя" – очень детальная карта района. Используя новейшую теневую технологию, фирма Microprose добилась потрясающего изображения гор, долин и рек. Вы не сможете удержаться от нажатия функциональных клавиш, чтобы увидеть землю под различными ракурсами. Это

особенно впечатляет при полете между огромными горными цепями.

Начинающих пилотов может ошарашить обилие приборов на пультовой панели. Так что стоит положить перед собой руководство к игре, ведь всякая имитация требует использования множества клавиш. Игроки, привыкшие к имитаторам полетов, обнаружат некоторые особенности "Харриера", например, трудности со взлетом и посадкой. Поначалу кажется, что команды, посланные с клавиатуры, зацикливаются, зато потом с этим легко справляешься и находишь в этом особое удовольствие.

Боевые задания включают поражение наземных и воздушных целей, таких как танки, МиГи, вертолеты, склады, аэродромы и многое другое. Если у вас есть одна из звуковых карт, прилагаемых к игре, тогда ваши пилоты заговорят и весь полет будет сопровождаться различными оттенками звуков, включая удар, которым вас может сбить ракета противника. Джойстик, конечно, значительно обострит игру.

В окружении таких игр как "Strike Commander" фирмы Origin или "F-15 Strike Eagle lll" самой Microprose, "Jump Jet" смотрится неплохо и в ближайшем будущем может породить новое поколение боевых имитаторов.

EUROPEAN RACERS ("ЕВРОПЕЙСКИЕ ГОНЩИКИ")

Revell-Monogram

Revell-Monogram делает свои первые шаги на рынке компьютерных развлечений. Игра "Европейские гонщики" представляет 4 экзотических марки автомобилей: Porsche 991, Bugatti EB 110, Nazca M12 и Lamborghini LP 500 S.

На основном "экране выбора" вы можете подобрать марку машины, которую вам надо будет освоить. Отсюда же вы можете вывести машину на дорогу для обкатки или поставить в гараж. В гараже есть несколько графических меню, отображающих всю полезную информацию: от технических данных двигателя до усовершенствований, которые вы можете внести. Они сопровождаются подробными инструкциями. Например, включена возможность выбора модели Porsche 911 Slant Nose. Подробные указания по сборке машин со-

провождаются детальным видом частей автомобиля. Причем детали ставятся на свои места точно так же, как и в действительности. Готовая машина изображается во всей красе на подходящем фоне (цвет машины выбираете вы).

Однако, имитация движения машин является самым слабым местом в игре. Все выглядит довольно угловатым, контуры все время колеблются, что создает впечатление размытости. На 386-ом компьютере автомобили больше напоминают танки, которые неуправляемо катятся один за другим. Невольно задаешься вопросом: "Если эти Porsche действительно таковы, то кто же станет их покупать?" Разве только любопытны сцены перепалки с полицейским, который остановил вас за превышение скорости. Плохо то, что эти клипы становятся доступными лишь при умении справляться с этим неуклюжим имитатором. Настоящая гонка, впрочем, впереди.

Есть и другие, менее значимые недостатки. К примеру, среди прочих вещей не указываются цены машин и названия их изготовителей. Ведь даже если вы и не любитель автомобилей, то знать их цены все же необходимо. Это не означает, что вы когда нибудь купите именно эту машину, но хотелось бы получать от игры и какие-нибудь знания. И все же "Европейские гонщики" – это достойная попытка для начинающей фирмы. Для поклонников моделирования и автогонок эта игра в будущем может стать популярной, если провести некоторые усовершенствования в имитации вождения и расширить наборы особенностей и деталей каждой машины (прежде всего, число самих машин).

COOL WORLD
("РАВНОДУШНЫЙ МИР")

Ocean

Это создание фирмы Ocean продолжает бесконечную серию игр этой фирмы, основанную на кинофильмах. "Равнодушный мир" использует известный фильм Ральфа Бакши, который в свое время явился откликом на "Who Framed Roger Rabbit?" Диснея. Игра вышла настолько же удачной, как и фильм.

Но самой неприятной чертой "Равнодушного мира" является то, что от игрока требуется знание сюжета. В руководстве к игре есть соответствующие указания, имеется также и вводный уровень в самой игре, но он очень скучный и не блещет остроумием. На первом

этапе вы ведете своего персонажа через лабиринт городских улиц, где вы гоняетесь за бродягами и выслеживаете бандитов с целью забрать у них монетки. Эти монетки вам пригодятся для пропуска через двери, открывающие все 16 уровней игры. Но погодите, саму эту дверь вам еще придется поискать, а достигнуть этого можно только путем проб и ошибок. Не исключено, что после нескольких попыток у вас появится желание ударить компьютер.

Когда вы насобираете необходимое количество монеток и найдете, наконец, дверь, то в первый момент обстановка будет весьма неопределенной. Цель игры – предохранять маленькие создания, которых зовут Doodles от различных движущихся предметов, попадающих в Равнодушный мир из Настоящего мира. Если их не остановить, то весь мир погибнет. Может даже показаться, что самой разумной будет такая тактика: уничтожать все движущиеся объекты и не забывать подбирать за ними то, что они оставляют. Равнодушный мир связан с Настоящим особыми вихрями; во время игры иногда нужно будет прыгать из одного мира в другой. Неясным остается как догадаться, когда именно надо выпрыгивать в соседний мир. Непонятно также, что указывает на прохождение уровня. Иногда переход на следующий уровень достигается после уничтожения чуть ли не всех "живых" существ на экране, но бывает, что этот переход происходит сам собой без видимых причин. Так что попытайтесь разобраться сами.

Наверное, не стоило бы так развенчивать эту игру, но она, и правда, вызывает зевоту. Уровни представляют собой неприглядные платформы, да и сами Doodles не вызывают симпатии. Оформление нельзя назвать профессиональным, а музыка, хотя и забавна, но чересчур однообразна. То же можно сказать и о звуковых эффектах. Короче, "Равнодушный мир" может доставить удовольствие, но вскоре надоест.

SYNDICATE ("СИНДИКАТ")

Bullfrog

Не так давно британская фирма Bullfrog приобрела известность благодаря выпуску игры "Populous", быстро завоевавшей популярность своими стратегическими качествами и удивительным сочетании простоты и реалистичности. Вслед за "Populous" появилась "Powermonger", еще одна стратегическая игра завоевательной тематики, обладающая похожим интерфейсом.

И теперь фирма Bullfrog предлагает новый "хит" – "Syndicate". Хотя на первый взгляд игра кажется простой, нужно помнить, что на ее создание затрачено около трех лет. На самом деле игра достаточно сложна и, в значительной мере, зависит от выбора индивидуальной стратегии, будучи системой гибкой и требующей утонченной интуиции.

Действие разворачивается в мире, в котором наша планета поделена на 50 территорий. Ими владеют и правят огромные мощные сверхкорпорации. Эти корпорации управляют людьми при помощи вживленных приборов, которые изменяют ощущение реальности так, что жизнь и вся окружающая обстановка кажутся гораздо лучше, чем на самом деле. Игрок возглавляет команду киборгов (максимум четырех), которые должны захватить соседние территории.

"Синдикат" медленно разгоняется, но зато потом доходит до неистовства, когда игрок пытается беспрепятственно захватить какую-либо территорию; ведь при этом его информируют о ситуации во всем мире. Вообще говоря, "Синдикат" здорово напоминает игру "Риск"; в ней также необходимо завоевать все территории, изображенные на карте. В "Риске" исход битвы решался бросанием кубиков, в "Синдикате" же происходят настоящие сражения!

Все операции разработаны по принципиально различным планам, но уровень сложности приблизительно одинаков для всех вариантов. После того как игрок обзаведется необходимым вооружением и оснащением для своих кибернетических агентов, он посылает их на выполнение операции. Оказавшись в какой либо местности, агенты передвигаются по городу, уничтожают врагов. Во всем этом, а также в достижении основных целей им помогает игрок.

Объемные изображения являются коньком фирмы Bullfrog. И в этом "Синдикат" оставляет далеко позади и "Populous" и "Powermonger". С помощью "мыши" можно прокрутить экран и охватить взглядом всю местность целиком. "Радиолокационная" карта, изображаемая в левом нижнем углу экрана, помогает ориентироваться на местности. Она показывает вид сверху со всеми особенностями и рельефом местности, положение вражеских агентов и объектов.

Верхний левый угол экрана содержит панели управления агентами и шкалу их состояния. Нажав кнопку "мыши" на нужной панели, а затем указав на какое-нибудь место экрана, вы тем самым дадите приказ агенту переместиться в указанное место. Аналогичным образом происходят сражения. Можно также передвигать всех агентов как группу, но очень скоро стратегия игры потребует их

рассредоточения и концентрации внимания каждого на некоторой определенной цели или мишени.

Контролировать боевые эпизоды довольно просто, но очень сложно научиться контролировать каждую территорию, а именно это необходимо для реализации выигрышной стратегии.

После того как вы сыграете в игру несколько раз, или, по крайней мере, после проведения нескольких операций, вы заметите те преимущества, которые дают вооружение и модули для роботов. Помимо этих модулей, во время схваток можно менять установки каждого агента по скорости его перемещения, по степени защищенности его тела, по интеллекту, уровню восприятия и ... адреналина. Это значительно увеличит их активность в бою. В стратегической части игры можно потратить деньги на проведение научных исследований, тогда вы сократите время, необходимое для разработки нового оружия и более совершенных модулей. А это означает, что ваши агенты станут более мощными и неуязвимыми. Возможность видеть прямое взаимодействие между стратегической стороной "Синдиката" и его боевыми эпизодами делает игру потрясающе интересной и увлекательной.

Звуковые эффекты и музыкальное сопровождение отражают напряженность действия, а в некоторых местах заставляют учащенно биться сердце. Звуковая запись созвучна происходящему на экране и удачно вписывается в графику.

Для Bullfrog "Синдикат" стал огромным скачком вперед, но фирма по-прежнему базируется на создании стратегических игр. Поклонники этого жанра вскоре потребуют новых приключений и завоеваний. Будем надеяться, что фирма Bullfrog сумеет быстро ответить на их запросы.

DAY OF THE TENTACLE ("ЩУПАЛЬЦЕ")

LucasArts

Важнейшей причиной, по которой эта игра (также как и ее предшественница "Maniac Mansion") должна понравиться любителям приключенческих игр, можно назвать потрясающее чувство юмора, с которым подошли к созданию игры ее разработчики из фирмы LucasArts. Итак, "Day of the Tentacle" является продолжением

"Maniac Mansion". Продолжением, которое превосходит оригинал почти во всех отношениях.

Из прошлой игры остался, конечно, всеобщий любимец Бернард. На этот раз он попадает в компанию заезжего гастролера из "хеви метал"-группы и студента-медика, которые... впрочем, не станем раскрывать сюжет. Все вместе они образуют основную группу персонажей в этой дикой и сумасшедшей игре.

Оказывается, одно из созданий доктора Фреда, Фиолетовое Щупальце, напилось каких-то ядовитых отходов, превратилась в Суперщупальце и стало претендовать на мировое господство. И теперь Бернард и его друзья должны отправиться в путешествие через время и предотвратить несчастье.

Машина времени находится у Хрон-О-Джонса. Вся компания должна будет путешествовать по прошлому, настоящему и будущему, чтобы спасти мир от порабощения.

Приключения разветвляются на несколько направлений, которые мы здесь не станем описывать, чтобы вам было интереснее. Но можете быть уверены, в игре вам встретиться огромное множество загадок и всевозможных новых персонажей. В "Щупальце" сохранен весь юмор предыдущего выпуска, хотя ее и отличает более четкий сюжет и политическая корректность. (Да-да, в игре вы еще и не то увидите).

Это первая из игр LucasArts, которую она выпускает одновременно на дискете и на лазерном диске. Эти варианты ничем не отличаются, за исключением звука. Игра, записанная на CD содержит звуковое сопровождение и голоса всех персонажей без исключения, что, конечно, значительно улучшает игровые качества и реалистичность происходящего на экране. Кроме того, это позволило программистам наилучшим образом охарактеризовать героев, помочь им высказаться более эмоционально.

Это стало возможным благодаря привлечению хороших актеров. Ричард Сандерс озвучивает Бернарда, и вы увидите, что лучшего голоса для этого героя нельзя было найти. Остальные голоса тоже тщательно подобраны, хотя некоторым все же не хватает выразительности.

Голоса и другие фрагменты, записанные с "лазерным" качеством, доставят немало удовольствия игроку. Разработчики действительно показали на что способны CD-ROM, в то время как многие игры, выпускаемые на дисках, не используют всех их возможностей.

По сравнению с предыдущим выпуском значительно усовершен-

ствована графика. Мультипликация настолько гибкая и плавная, а задний план так удачно раскрашен, что, сидя за дисплеем, вам кажется, что вы сами участвуете в мультфильме, а не играете в компьютерную игру. Прежде всего, вводная часть очень интересна, хотя и длинна. А дальнейшие события прямо оживляют экран.

Управление игрой тоже плавное, а главное – несложное. Если вы уже сталкивались хотя бы с одним созданием фирмы LucasArts, рассчитанным на интерфейс типа "укажи и щелкни" (таким, как например "Indiana Jones"), то у вас не будет никаких забот с управлением. Вся история тянется довольно долго, и возможность переключаться с одного персонажа на другой упрощена, насколько это возможно. А это хороший способ, чтоб игра не наскучила. Для того чтобы успешно завершить игру, нужно чтобы каждый из ее участников выполнил все задания, которые на него будут возложены.

Наверное, самым важным при создании приключенческой игры является сюжет. Ведь никто не станет играть, если история будет неинтересной, а герои игры плоскими и заурядными. LucasArts умеет создавать смешные персонажи и захватывающий сюжет. Надеемся, что последующие выпуски "Maniac Mansion" и "Day of the Tentacle" продолжат эту добрую традицию.

FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO ("ФУТБОЛ: В ИГРЕ – ПРОФЕССИОНАЛЫ")

Dynamix

Одна из лучших игр 1992 года в обновленном виде появилась в 1993 году. Теперь "Футбол" имеет лицензию Ассоциации игроков НФЛ и в игру включены имена настоящих игроков.

В "Футбол" добавлены новые потрясающие удары, броски, передачи и голы. Новое программное обеспечение содержит свыше 2500 игровых ситуаций, появление которых зависит от времени, места и расстояния.

SAM & MAX HIT THE ROAD
("ПУТЕШЕСТВИЕ СЭМА И МАКСА")

LucasArts

Это необычайные детективные приключения, основанные на популярных комиксах Стива Перселла "Sam & Max Freelance Police", который сам принял участие в создании игры. "Сэм и Макс" включают новейшие достижения, такие как оконный интерфейс при выборе предметов и диалоговый выбор действий персонажей.

Игрок управляет своими героями: Сэмом и беспокойным сверхактивным кроликом, которые отправляются в долгое путешествие по всей Америке в поисках Большой Лапы.

SEAL TEAM
("КОМАНДА SEAL")

Electronic Arts

Впервые выходит версия имитационной игры для PC, представляющей войну американских ВМС против северных вьетнамцев. Игрок отдает приказания целой команде или отдельным солдатам. Вы можете управлять различными формированиями, направлением огневых ударов, выбирать маршруты тактических передвижений и отдавать боевые приказы. "Команда SEAL" содержит четыре различные боевые операции, основанные на 80 реальных боях. Все сцены взяты из фронтовых сообщений тех лет (1966-1969).

Изображение игры объемно, графика лучше всего выглядит на 256-цветном VGA-мониторе.

SILVERBALL
("СЕРЕБРЯНЫЙ ШАРИК")

Microleague Interactive

Игра первоначально была разработана фирмой Epic Maga

Games, известной, например, игрой "Jane of the Jungle". Но недавно Epic объединилась с одной из ведущих компьютерных фирм Microleague. Новая игра представляет собой набор четырех уникальных занимательных игр типа бильярда со всеми обычными принадлежностями настоящих механических аппаратов, такими как всевозможные звонки, свистки и жужжалки. Имеются также лузы, мишени, длинные скаты, предусмотрена одновременная игра несколькими шарами.

PROTOSTAR – WAR ON THE FRONTIER ("ПРОТОЗВЕЗДА – ПРИГРАНИЧНАЯ ВОЙНА")

Tsunami Media

Вы зачислены на спецслужбу агентом для выполнения задания особой важности. Вы должны прервать линии снабжения вдоль границы галактики. Так начинается новая графическая приключенческая игра фирмы Tsunami.

Игра использует огромное множество ролевых имитаций, приключений "от первого лица" и исследований близлежащего космического пространства. Игрокам предстоит общаться с персонажами, которые могут менять свое отношение к вам и даже выражать чувства.

INDYCAR RACING ("ГОНКИ ИНДИКАР")

Papyrus

Потрясающий имитатор автомобильных гонок изображает известные соревнования в Монтеррее. Игра использует различные перспективы и обзоры, подобные игре "Virtua Racing", что позволит вам быть одновременно пилотом и зрителем. Графика использует новейшие достижения технического моделирования, получившие название Super-Texture. Игроки могут даже выбирать покрышки по своему усмотрению, регулировать давление и жесткость подвески.

IRON HELIX
("ЖЕЛЕЗНАЯ СПИРАЛЬ")

Spectrum Holobyte

Действие разворачивается в 24 веке. Наступили межгалактические времена, и земляне стараются держаться подальше от танатозианцев. Конфликт закончился запуском космического корабля с устройством, которое называют Железной Спиралью. Если это устройство сработает, то оно начнет работать как компьютерный вирус, который внедряется в структуру своей жертвы. Пока на Земле готовились к атаке при помощи этого оружия, корабельные компьютеры решили начать настоящую атаку на планету танатозийцев, Каллиопе.

Ваш корабль получил сообщение, что "Jeremiah Obrian" так называется корабль, на котором находится Железная спираль, пролетает вблизи вас, и его нужно остановить. Так как вы – ближайший корабль с Земли, то вы и должны предпринять эту акцию, но все ваше оснащение состоит лишь из зоологического зонда. Миссия кажется неосуществимой.

Таково предисловие к "Железной спирали", новой дисковой игре фирмы Spectrum Holobyte. И это первый продукт, выпущенный новым отделением этой фирмы NED. Надо сказать, что эта первая проба вышла весьма удачной. Так же как и в старой игре Activision "Hacker", вам не нужно выполнять много действий, а лишь собирать информацию и данные, чтобы успешно выполнить миссию.

Цель – найти и собрать вокруг корабля образцы ДНК. "Jeremiah Obrian" оснащен многими опасными аппаратами, и вы должны заставить компьютер принять ваш корабль за безобидный объект. Время работает против вас, кроме того, вам нужно держаться подальше от автоматического робота, обороняющего бомбу.

Так как игра имеет пять уровней сложности, то вам не придется вынимать дискету из дисковода довольно долгое время.

Как отмечено в руководстве к игре, разработчики стремились избежать полноэкранного изображения и свести его в небольшие окна для большей четкости и лучшего разрешения. Так что большая часть игры представляет собой показ управляющей панели зонда. Музыка адекватно отражает происходящие события. Введено много звуковых эффектов, как например, скрип открывающейся двери или предупреждающие позывные, которые раздаются при прибли-

жении робота. Интерфейс одинаково хорош как при работе с "мышью", так и при работе с клавиатурой.

Spectrum Holobyte показывает все возможности, имеющиеся у CD-ROM. Если у вас есть CD-ROM, и вы не используете его полностью, то "Железная спираль" будет для него хорошим упражнением.

THE LOST VIKINGS ("ЗАБЛУДИВШИЕСЯ ВИКИНГИ")

Interplay Productions

Игра рассказывает историю о том, как трое викингов попали в НЛО, пилотируемый отвратительным инопланетянином. Чтобы выбраться из НЛО, наши герои должны убить пришельца, но для этого им необходимо проделать долгое путешествие по каменному веку, древнему Египту и "чокнутому миру", который в действительности окажется не таким уж и чокнутым. И каждая область до предела наполнена загадками, разрешить которые предстоит викингам.

Некоторые головоломки решаются познаниями или способностями одного из Викингов, для решения других требуется накопить какие-либо предметы в определенном месте; например, не пропустить ключ, которым можно будет потом открыть потайную дверь, или бомбу, которая поможет пробить стену и сделать в ней проход. На некоторых уровнях есть засекреченные предметы, которые могли бы вам помочь, но их использование не является обязательным, завершить уровень можно и без них.

Юмор "Заблудившихся викингов", пожалуй, лучшее, что есть в игре. Шуточки, которыми перебрасываются викинги, особенно вначале и в конце уровней, часто направлены на самого игрока. Согласитесь, очень весело играть в игру, которая сама себя не воспринимает слишком серьезно.

Существует только один большой недостаток: версия для PC лишена, к сожалению, того великолепного графического фона и тех звуковых эффектов, которые выделяют версию этой игры для SNES. Но вся мультипликация выполнена на таком же высоком уровне.

Лучше всего играть на пульте типа Graris, но игра не плохо работает и на двухкнопочном джойстике.

COHORT 2 – FIGHTING FOF ROME
("КОГОРТА – БИТВА ЗА РИМ")

Impressions Software

В "Когорте" вы станете генералом, командующим римскими войсками, отбивающими атаки варваров. В отличие от большинства стратегических игр, в "Когорте" все действие сосредоточено на поле битвы, давая возможности отдельным отрядам перемещаться по нему в любом направлении.

Взаимодействие с игрой осуществляется при помощи "мыши" и развертывающихся меню. Меню позволяют контролировать как армию в целом, так и отряды, и даже отдельных воинов. Такой подход в "Когорте" напоминает старую игру для Atari-800 "ExcaLibur". К сожалению, на уровне отрядов игра проходит не всегда гладко: они все время пытаются расколоться, несмотря на ваши тщетные попытки образовать единый фронт, они путаются друг с другом так, что становится невозможным выделить из них группы, а некоторые ухитряются вообще улизнуть с поля боя. И совершенно невозможно удержать этих людей от столкновений друг с другом.

К игре прилагаются карты со сценариями, которые доставят вам немало смешных минут. В сущности эти карты лишь предлагают различные варианты и планы игры. К сожалению, не предусмотрено никаких мер к тому, чтобы можно было выбирать сценарий из игры с помощью меню. Это вызывает только лишнюю работу для игрока.

Если бы в игре не было режима, позволяющего играть вдвоем, то она быстро превратилась бы в повторяющуюся последовательность: выиграй один уровень и переходи к другому, который не очень сильно отличается от предыдущего. Эта игра хороша для терпеливых экспериментов, но совершенно непригодна для тех, кто во всякой игре ищет прежде всего сюрпризы.

Графика недурна, но детали поля сражения выделены недостаточно. Зато на отдельных воинов приятно посмотреть. Музыка разработана в расчете на Sound Blaster, но главное – в ней нет повторяющихся надоедливых мелодий.

Сама по себе игра несложна, но некоторые недостатки снижают ее азартность и увлекательность.

CRIME CITY
("ГОРОД ПРЕСТУПНИКОВ")

Impressions Software

В наше время не так уж много игр выпускается на одной дискете. "Город" – одна из несложных, но занимательных приключенческих игр.

В игре, действие которой разворачивается в Англии, вы становитесь сыном частного сыщика и бывшего полицейского, который незадолго до этого был арестован по обвинению в убийстве своего друга и бывшего товарища. Вы должны выяснить, кто же в действительности совершил это подлое убийство и освободить своего отца.

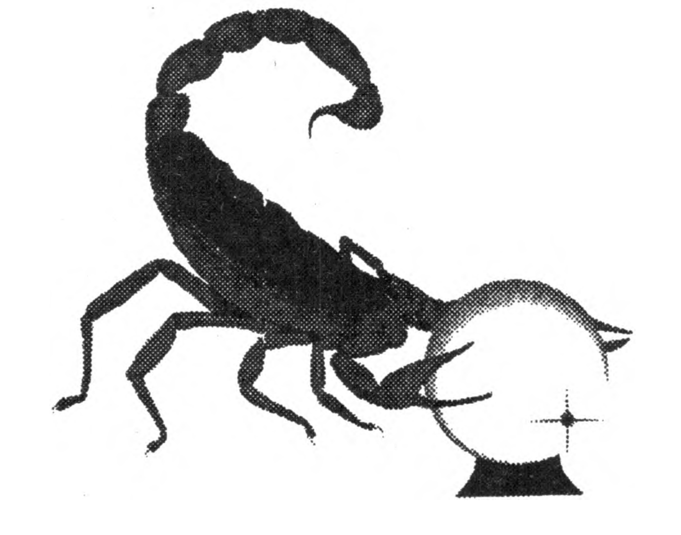
Вы можете передвигаться в различные места, выбирая их на карте, а попав куда-либо, должны расспросить нужных людей и собрать необходимую информацию. Вы можете даже преследовать кого-нибудь из персонажей, и это лучший способ узнать то, что люди от вас скрывают. Конечно, при этом вы не только затратите немало денег, но и много времени. Добавочного времени не дается, но можно добыть недостающих денег в биржевой игре. Это проще всего сделать с компьютера, который находится в кабинете вашего отца.

Если вы подойдете к игре с логикой и здравым смыслом, то поиски убийцы не доставят вам больших хлопот, но если вы все же застряли, то следует обратиться к руководству, на последних страницах которого изложены методы борьбы с нестандартными ситуациями.

Качество изображения меняется от эпизода к эпизоду. На большом протяжении игры это качество выше среднего, но есть некоторые фрагменты, портящие впечатление от игры в целом.

Звук и музыка тоже не слишком плохи, но и не слишком хороши.

Вы найдете несколько мест, которые заставят вас улыбнуться. Компьютерные игры в настоящее время так разрослись в объеме, что вам будет приятно поиграть в "Crime City". Остается заметить, что "Crime City" – одна из новых дешевых игр фирмы Impressions.



ГЛАВА 3.

ИГРЫ-ПОБЕДИТЕЛЬНИЦЫ

Каждый год перед Летней Потребительской Выставкой Электроники жюри оценивает игры, выпущенные со времени предыдущей Выставки. Игры отбираются на основе трех критериев: техническое совершенство, художественное представление и рейтинг среди читателей, – и кандидаты на призы объявляются во время Выставки. Далее, рассматриваются все претенденты, жанр за жанром, и члены жюри сдают заполненные листы со своим мнением по каждому названию. Выводы соотносят и определяют 100 лучших, по которым проходит дополнительное обсуждение и достигается консенсус.

На этот раз у жюри были проблемы с выработкой единого мнения в двух категориях: Приключенческая Игра Года и Имитатор Года.

В конце концов, было решено оставить двух победителей в этих категориях. Итак, вот они, лучшие игры 1993 года.

Лучшая Игра Действия

Дипломанты: Minotaur: Labyrinth of Crete ("Минотавр: Лабиринт Крита", фирма Bungie Software) – за восхитительную возможность играть сразу нескольким игрокам через сеть Rogue в среде Macintosh; Summer Challenge ("Соперничество Летом", фирма Accolade) – за динамичное и увлекательное представление соревнований Олимпиады, дополненное дуэлью игроков.

Победитель: Wolfenstein 3-D ("Вольфенстайн 3-Д", фирма Id Software) – за быстро развивающееся действие, захватившее души, умы и винчестеры не только пользователей но и тех, кто в игры не играет.

Приключенческая Игра Года

Дипломанты: Alone in the Dark ("Один в Темноте", фирма I-Motion) – за использование трехмерной перспективы и новых углов зрения, оживляющих сверхъестественный мир Х.П.Лавкрафта; The Legend of Kyrandia ("Легенда о Кирандии", фирма Westwood Studios) – за богатую структуру и живую анимацию, расширяющие возможности приключенческих игр; Quest for Glory III ("В Поисках Славы III", фирма Sierra) – за демонстрацию яркого искусства и живого рассказа в одном контексте,

Победители: Eric the Unready ("Эрик Колеблющийся", фирма Legend) – за веселое представление всего жанра приключений; и Ster Control 2 ("Звездный Контроль 2", фирма Accolade) – за шаловливый показ мира эксцентричных инопланетных существ.

Лучшая Игра для Внутренней Сети

Дипломанты: The Kingdom of Drakkar ("Царство Драккара", фирма Multi-Player Games Network) – за умную графическую ролевую игру, в которой весь игровой мир показан в виде карты; Handred Years War ("Столетняя Война", фирма GEnie, позже фирма NVtel) – за отлично исполненную невероятно захватывающую игру, которая в некоторых своих моментах выглядит как расширение игры через электронную почту; Shadow of Yserbius ("Тень Йсербиуса", фирма Sierra) – одна из самых популярных игр для нескольких

участников; Legends of Future Past ("Легенды о Будущем в Прошлом", фирма Digital Dreams Network) – за человечность, хорошую прессу и напряженные ситуации, использующие коммуникативный аспект ролевой игры.

Победитель: CyberStrike ("Киберстрайк", фирмы GEnie и Simultronic) – за сочетание игры в реальном времени с многомерной графикой и поддержкой локальной звуковой платы, которые вместе создают ощущение пребывания в кибернетическом пространстве.

Специальный Приз за Художественное Совершенство

Вручен Legends of Future Past ("Легенды о Будущем в Прошлом", фирма Digital Dreams Network) – в ознаменование того, что художественное представление должно значить для нас больше, чем графика и звук.

Ролевая Игра Года

Дипломанты: The Summoning ("Призыв", фирма Event Horizon Software); Veil of Darkness ("Под Покровом Темноты", фирма Event Horizon Software) – обе за хороший сюжет и интригующее оформление; Waxworks ("Восковые Фигуры", фирма Accolade) – за улучшенный по сравнению с предшествующими играми интерфейс и две сюжетные линии; Ultima Underwold II ("Последний Подземный Мир II", фирма Origine) – за техническое совершенство.

Победитель: Grusaders of the Dark Savant ("Крестоносцы Темного Мудреца", фирма Sir-Tech) – за сочетание научной фантастики с усовершенствованной графикой и технической безупречностью.

Имитатор Года

Дипломанты: Aces of the Pacific ("Асы Тихого океана", фирма Dynamix) – за графику и прекрасно сделанные детали; Comanche: Maximum Overkill ("Каманчи: Полное Отмщение", фирма NovaLogic) – за превосходную графику; F-15 Strike Eagle III ("F-15 Орел Атаки III", фирма Origine) – за лучшее применение техники видения из открытой кабины; Stunt Island ("Высший Пилотаж над Островом", фирма Walt Disney Software) – за первый имитатор полетов, повторяющий режиссуру фильма.

Победители: X-Wing ("X-крылья", фирма LucasArts) – одна из сложнейших игр о космическом пространстве; и World Circuit ("Вок-

руг Света", фирма MicroProse) – за самое "правдивое" изображение столкновений во время гонок.

Специальный Приз за Инновационность

Вручен Stunt Island ("Высший Пилотаж над Островом", фирма Walt Disney Software) – разработчики не удовлетворились возможностью управлять самолетом и исполнять фигуры высшего пилотажа, но также дали игрокам возможность создавать кое-что самим.

Стратегическая Игра Года

Дипломанты: Air Bucks ("Воздушные Олени", фирма Impressions) – за интригующий предмет игры и нормальную игровую конкуренцию; Caesar ("Цезарь", фирма Impressions) – за стратегическую глубину, приятную графику и возможность расширения с использованием Cohort II; Shadow President ("Теневой Президент", фирма D.C.True) – за то, что затронуты узловые проблемы взаимоотношений; Sim Life ("Имитация Жизни", фирма Maxis) – за развлекательность, красочность и познавательность; Komnami ("Конами", фирма SimCity) – гибрид научно-фантастической военной игры с "Утопией".

Победитель: Dune II ("Дюна II", фирма Virgin) – за быстродействие, отличную графику и звук в сочетании с проблемным сценарием.

Военная Игра Года

Дипломанты: Carriers at War ("Авианосцы на Войне", фирма Strategis Studies) – хотя бы за новый подход к искусственному противнику; Castles 2: Siege & Conquest ("Замки 2: Осада и Завоевание", фирма Interplay) – игра для одного, которую собираются в 1994 преобразовать в игру для нескольких игроков через большую сеть; Siege ("Осада", фирма Mindcraft) – за новый уровень графики и звука в жанре военной игры; V for Windows: Velikey Luki (V для Windows: Великие Луки, фирма Three-Sixty) – за увлекательный игровой механизм, примененный в традиционной военной игре.

Победитель: Pacific War ("Война в Тихом Океане", фирма Strategic Simulations, Inc.) -- за превосходное сочетание практически всех функций, необходимых военной игре.

Спортивная Игра Года

Дипломанты: Golf ("Гольф", фирма Accolade) – не только позволяет играть одному, но дает возможность устроить турнир через систему Prodigy; Microleague Baseball 4: USA Today Edition ("Бейсбольная Микролига 4: США, Сегодняшнее Издание", фирма Microleague Sports) – за использование видео и национальной сети спортивных газет; Hockey 3 ("Хоккей 3", фирма Bethesda Softworks) – намного улучшила свою ближайшую предшественницу; Baseball II ("Бейсбол II", фирма Strategic Simulations, Inc.) – программа, имеющая еще резервы для совершенствования; Links 386 Pro ("Линкс 386 Про", фирма Acces) – игра не получила награду, по причинам, которые объясняются ниже.

Победитель: Front Page Sports: Football ("Спорт на Первой Полосе: Футбол", фирма Dynamix) – переносит взгляд на компьютерный футбол в новое измерение.

Игра Игр Года

Вручен Links 386 Pro ("Линкс 386 Про", фирма Access) – игра, которая не вызвала особых споров при присуждении ей главного приза. Команда, создавшая игру, известна своими постоянно высокими местами среди первых 100 игр последних лет.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 2. КРАТКИЕ ОПИСАНИЯ 354

Какое впечатление оставила у Вас книга "Компьтерные игры для IBM PC '92•'93"

1. Ваши любимые игры. ______________________________

____

____

____

2. Описание каких игровых программ Вы хотели бы увидеть в нашем следующем сборнике. ______________________________

____

____

____

3. Описание каких прикладных программ вы хотели бы приобрести.

____

____

____

4. Какие игры и прикладные программы Вы или Ваши знакомые могли бы описать. ______________________________

____

____

____

Отрежьте и приклейте на конверт:

Куда: 198302 Санкт-Петербург,
а/я 122

Кому: АО "Пергамент"

Если у Вас есть предложения и пожелания, изложите их. ________

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

220600, Республика Беларусь, Минск,
предприятие "Инфоком"
тел. (0172) 24-87-70
тел. (0172) 63-14-77 (диспетчер)
факс/тел. (0172) 31-34-68

Основной продукцией фирмы являются *системы комплексной автоматизации финансовых операций, банковского и конторского дела.* Системы состоят из ряда специализированных программно-технических комплексов, разработанных для поддержки различных банковских, бухгалтерских и информационных задач.

В настоящее время фирма предлагает *комплекс услуг* по автоматизации деятельности **банков и предприятий малого бизнеса.**

Системы автоматизации банковской деятельности, разработанные фирмой "Инфоком", внедряются с начала 1992 года и установлены более чем в **70 учреждений банков.** Системы автоматизируют значительную часть деятельности современного банка и постоянно дополняются новыми модулями.

В настоящее время, например, проводится опытная эксплуатация программно-технического **модуля ввода и идентификации подписи клиента** на основе последних достижений мировой компьютерной техники.

Система автоматизации деятельности предприятий малого бизнеса может использоваться как автономно каждым предприятием, так и в качестве *встроенного в банковскую систему модуля по обслуживанию предприятий малого бизнеса.*

Системы, поставляемые фирмой "Инфоком", имеют версии как для *локальной вычислительной сети* персональных ЭВМ, так и для персонального компьютера.

Технический центр "Инфоком" производит комплексное техническое обслуживание вычислительной техники и имеет специализированную лабораторию по ремонту *мониторов различных фирм* **и принтеров фирмы Star.**

Фирма оказывает следующие **услуги своим клиентам:**

1. Осуществляет поставку под ключ программно-технических комплексов, включая:

– *поставку прикладного программного обеспечения с комплектом документации;*

– *поставку вычислительной техники, необходимой для функционирования ПТК (поставку производит партнер фирмы из Соединенных Штатов);*

– *установку локальных вычислительных сетей;*

– *установку системного и прикладного программного обеспечения;*

– *проведение полного курса обучения пользователей как в учебном центре фирмы, так и непосредственно на их рабочих местах.*

2. Осуществляет гарантийное и послегарантийное сервисное обслуживание вычислительной техники и программного обеспечения.

3. Проводит семинары, консультации, организует курсы повышения квалификации пользователей и программистов, помогает в выборе программно-технического решения.

По вопросам сотрудничества обращаться
г. Санкт-Петербург 198302 А/я 122

Подписано в печать 25.05.94. Формат 60×84 1/16. Бумага офсетная № 1. Печать офсетная. Печ. л. 26. Заказ 1403. Тираж 15.000. Издательство «Пергамент» 198302 А/я 122.
ЛР № 063230. от 04.01.1994.

Арендное предприятие Республиканская ордена «Знак Почета» типография им. П. Ф. Анохина. 185005, г. Петрозаводск, ул. «Правды», 4.